



12 2000 Mega GAME

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!



KISS: Psycho Circus-
Nightmare Child



Deus Ex



PREVIEW

Hitman:
Codename 47
Warrior Kings
Oni
Pack Rat
SimCoaster
и еще
десяток игр



- Superbike 2001
- Crimson Skies
- История войн:
Наполеон
- The Outforce
и многие
другие...



Baldur's Gate II: The Shadows of Amn Wizards & Warriors Close Combat 5



Σ Навороты

Мышь с Force Feedback'ом

Σ Тестирование ЖК-мониторов

Иногда и плоское выглядит красиво...

ISSN 1560-988X



9 771560 988008 >

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СЕРИЯ

ТВОЙ прорыв в INTERNET!

teen

- Компьютер образовательной серии «TEEN» предназначен для домашнего использования. Полностью адаптирован для работы с Internet.



- INTEL® PENTIUM® III 700 MHz
- i440BX ● 64MB ● 8.4GB ● 3.5" ● 5x DVD
- SB Creative WaveTable 8MB ● SVGA ASUS AGP 16MB TNT TV
- modem PCI 56K ● ATX ● keyboard Chicony Ergo
- mouse Microsoft PS/2



Логотипы Intel Inside и Pentium — зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation

УНИВЕРСАЛЬНАЯ СЕРИЯ



КОМПЬЮТЕРЫ «FORMOZA» ЭТО СЕРЬЁЗНО!

- Все модели универсальной серии «Формоза»

СОЗДАНЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ САМЫХ ПЕРЕДОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СОНФИГУРИРОВАНЫ

ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ МАКСИМАЛЬНОЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ В СВОЕМ КЛАССЕ.



● INTEL® PENTIUM® III 500 MHz

● i810BX ● 64MB ● 6.4GB ● 3.5"

● 40x CD ● SVGA i752 ● SB ● AT

● keyboard Chicony Ergo ● mouse Microsoft PS/2



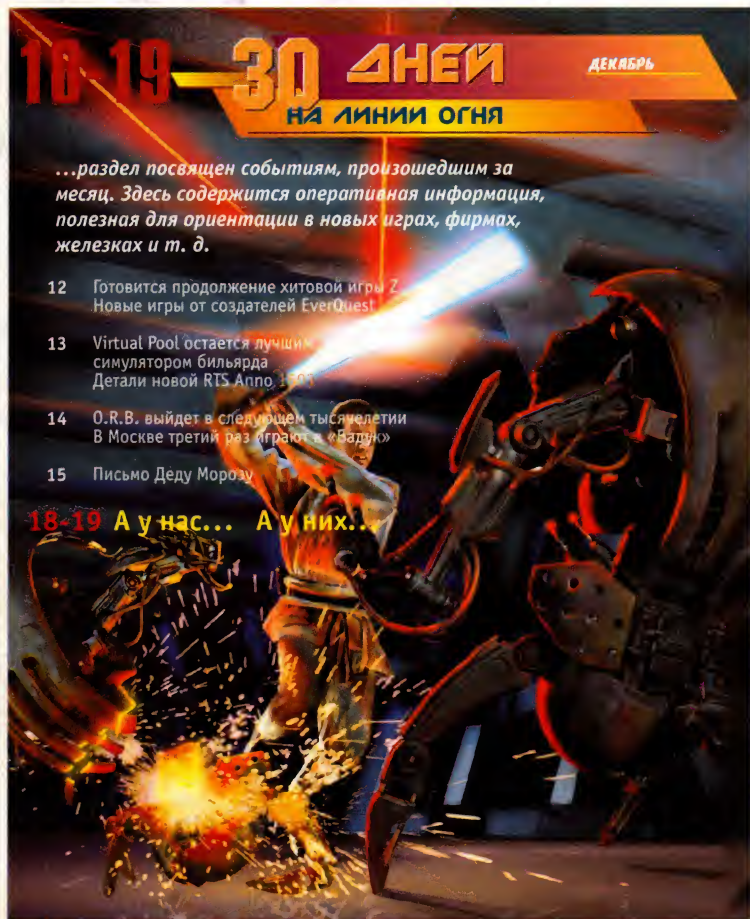
18-19-30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

ДЕКАБРЬ

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железах и т. д.

- 12 Готовится продолжение хитовой игры Z. Новые игры от создателей EverQuest!
- 13 Virtual Pool остается лучшим симулятором бильярда. Детали новой RTS Anno 1503
- 14 O.R.B. выйдет в следующем тысячелетии. В Москве третий раз играют «Вадюк»
- 15 Письмо Деду Морозу

18-19 А у нас... А у них...



20

Игрок

Железо дороже золота

Интервью с разработчиками «Железной Стратегии»



22

Предварительный Просмотр

- 23 Star Trek: Away Team
- 25 Return To Castle Wolfenstein
- 27 Pack Rat
- 29 Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- 31 NASCAR Racing 4
- 33 SimCoaster
- 36 Warrior Kings
- 38 Oni
- 41 Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
- 43 Duke Nukem Forever
- 46 Colin McRae Rally 2.0
- 48 Horse Racing Fantasy
- 50 Hitman: Codename 47



52

Коктейль

Вторжение состоялось!

Новости MTG — набор Invasion сотрясает основы?



59 *Close Combat 5*

Baldur's Gate II: The Shadows of Amn 64

70 *Wizards and Warriors*



180

Ящик для
Мусора

192

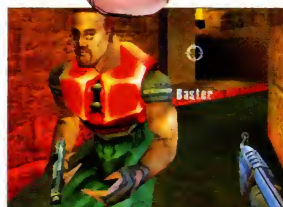
Игры в
моей жизни

76

Стенка на стенку

Unreal по-русски

[Hired Team]



80

Красота

Комнатные воз-
душные войнушки

[Airfix Dogfighter]

84 **ОБОЙМА**

86 UruZ:

Destruction of the Intel Empire

88 Roller Coaster Tycoon: Loop
Landscapes Expansion Pack

90 Reach For The Stars

93 История войн: Наполеон

96 The Outforce

98 Zeus: Master of Olympus

101 The Blair Witch Project
Volume 1: Rustin Parr

104 3D Ultra Pinball: Thrill Ride

106 Rally Masters:
Michelin Race of Champions

109 Superbike 2001

112 Crimson Skies

115 Combat Flight Simulator 2.

World War 2: Pacific Theater



118

Мои виртуальные
похождения

Кабак-меж-Миров 2

Конец Света под Рождество

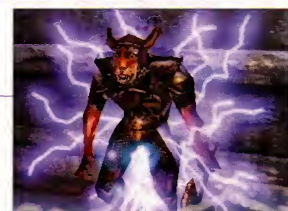


124

Бестолковые рейтинги

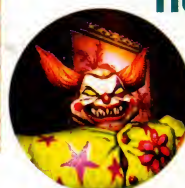
Самый волшебный
цветок

Больше заклятий, хороших и разных!



128

Mission Possible

C HEATS 146-147129 Поцелуй
психованного клоуна[KISS: Psycho Circus —
Nightmare Child]137 Последний
ролевой герой
[Deus Ex]

148

Игры, любимые народом

Тихие игры под
боком у спящих

Головоломки, тетрисы и пасьянсы



154

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

155

ТЕСТ ЖК-МОНИТОРОВ

Они нам нравятся плоскими?

164

УКЛОНИСТЫ

Игры для тех, кто не любит Windows

172

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

мышь с Force Feedback'ом

174

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии

176

Internet для геймера

Маленькие бес-
платные радости...

Игровые Java- и Shockwave-серверы



Больше праздников, хороших и разных. Первыми, как вы помните, этот девиз подняли мы еще полтора года назад. И что вы думаете? Мировая общечеловечность его подхватила!

И, скажем прямо, подхватила по полной. Решено не просто там праздников чуть побольше сделать, решено все глобальней: отныне мы будем ежегодно отмечать Миллениум! Суперпраздник! Наступление нового тысячелетия! Не успели отгнать прошлогодние салюты и радостные речи по поводу вступления в новый век, как новый век случается снова!

Как сказал бы известный политический деятель, в игре Red Alert 2 почему-то названный Юрием: «Ура, товарищи!» Но ведь если отмечать новое тысячелетие каждый год, надо за 365 дней успеть 1000 раз повстречаться с Дедом Морозом! Мы, на арифмометре марки «Феликс» подсчитали: отмечать Новый год надо не реже, чем каждые 8 часов 45 минут. Проснулся с утра — отметил, поехал на работу, за час до конца рабочего дня снова отметил с коллегами, вернулся домой и напоследок отметил перед сном. Ляпота!

А чтобы поддержать эту славную традицию, мы тут в редакции решили сделать Millennium Edition MegaGame 12-й номер 2001-го года. Ибо сейчас и так все отмечают, а через год напомнить придется. Так что оставайтесь с нами!

Редакция

Список игр, упоминаемых в номере

3D Ultra Pinball: Thrill Ride	104	Half-Life: Opposing Force	147	Settlers IV	11
Adontheil	167	Hired Team	76	Severance: Blade of Darkness	11
Advanced Strategic Command	168	Hitman: Codename 47	15, 50	SimCoaster	33
Airfix Dogfighter	80	Hooligans: Storm Over Europe	16	Sims (The): Livin' Large	146
Anno 1503	13	Hopkins: FBI	171	Solitaire	148
Apocalypse Outpost	178	Horce Racing Fantasy	48	Soul Reaver	138
Asheron's Call	16	Icewind Dale: Heart of Winter	19	Sovereign	12
Avarice: The Final Saga	170	Incredible Machine (The)	152	Star Topia	15
Axia	166	Insane	19	Star Trek: Away Team	23
B-17 Flying Fortress II	17	Jagged Alliance 2.5 Unfinished		Star Wars Episode 1: Obi-Wan	12
Baldur's Gate II:		Business: Цена Свободы	18	Starbound II	170
The Shadows of Amn	64	Kharkov'42	11	Stunt GP	15
Battlecruiser Millenium	12	King of the Hill	16	Supaplex	152
BeQuake	165	KISS: Psycho Circus —		Superbike 2001	109
BeRogue	165	Nightmare Child	129	Tomb Raider: Chronicles	11
Black & White	17	Kyodai Mahjongg	149	Vampire:	
Blair Witch Project Volume 1:		Lines 98	151	The Masquerade — Redemption	147
Rustin Parr	101, 146	Madden NHL 2001	147	Virtual Pool 3	13
Blair Witch Project Volume 3:		Mahjongg	148	Vyruz:	
The Elly Kedward Tale	13	Mech Commander 2	17	Destruction of The Untel Empire	86
BlobCity	171	Messiah	138	Warcraft III	14
Bond: The World Is Not Enough	17	Ms. Mac Person	168	Warrior Kings	36
Close Combat 5	59	MTV Sports: Skateboarding	147	Weel of Time (The)	138
Colin McRae Rally 2.0	46	NASCAR Racing 4	31	Wizardry VIII	12
Combat Flight Simulator 2:		NOX	137	Wizards & Warriors	70
World War 2 Pacific Theater	115	O.R.B.	14	X-Com: Enforcer	14
Corum III	167	Oni	38	Xixit	151
Crimson Skies	112, 147	Outforce (The)	96	Z2	12
Dark Age of Camelot	16	Pack Rat	27	Zeus: Master of Olimpus	98
Deathground	169	Planetside	12	Аллоды	137
Deus Ex	137	Pool of Radiance:		Бадук	14
Diablo II	136	Ruins of Mith Drannor	41	Дети Селены	18
Duke Nukem Forever	15, 43	Rally Masters:		Egipet 2:	
Emperor: Battle for Dune	15	Michelin Race of Champions	106	Пророчество Гелиополя	18
Escape From Monkey Island	15	Reach For The Stars	90	Железная Стратегия	20
Eve	13	Red Alert 2	11, 22	История войн: Наполеон	93
EverQuest: The Scars Of Velious	19	Resident Evil 3	11	Орда 2	18
Fallout Tactics:		Return To Castle Wolfenstein	25	Темусы	150
Brotherhood of Steel	29	Revenant	137	Шторм	18
Galactic Civilization	170	Roller Coaster Tycoon: Loopy			
Game Spotlight	178	Landscapes Expansion Pack	88		
Giants	15	Sanity: Alien's Artifact	146		
glTrone	166	Screamer 4x4	15		

Реклама в номере

1С	обложка	Руссобит-М	стр. 83
Компьютер TEEN	обложка, вклейка на стр. 49	Техмаркет	стр. 75
Макет-студия ComDesign	стр. 127	Формозаобложка, стр. 1, 136, вклейки на стр. 113, 129	
Никита	стр. 145	Cityline	стр. 177
Новый диск	стр. 173	K Systems	стр. 179
"Подводная лодка"	стр. 35	LG	стр. 7
Радио "Максимум"	стр. 153	Samsung	стр. 5

Издательский дом «Фантазия»

Подводная Лодка — ежемесячный журнал о компьютерах и информационных технологиях для широкого круга читателей.

MegaGame — ежемесячный журнал о компьютерных играх на PC.

ComputeReview — информационно-аналитическое издание для профессионалов компьютерного бизнеса и специалистов в области информационных технологий.

Шеф-редактор	Владимир Зайковский zaikov@subnet.ru
Директор по производству	Денис Еремин den@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу	Людмила Орлова lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор «Подводной лодки» и «MegaGame»	Дмитрий Резников drg@gamecenter.ru
Главный редактор «ComputeReview»	Юлиана Петрова petrova@subnet.ru computereview@subnet.ru
Выпускающий редактор «Подводной лодки» и «MegaGame»	Петр Курков corvus@submarine.ru
Заместитель главного редактора «Подводной лодки»	Василий Иванченко vivanchenko@submarine.ru
Заместитель главного редактора «MegaGame»	Алексей Котко kotko@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора «ComputeReview»	Сергей Свиричев computereview@subnet.ru
Ответственные редакторы «Подводной лодки»	Эдуард Ильин ilyin@submarine.ru
Юрий Салтыков	saltykov@submarine.ru
Ответственные редакторы «MegaGame»	Петр Давыдов pdavydov@gamecenter.ru
Николай Панков	ljnik@gamecenter.ru
Николай Скоков	nick@subnet.ru
Ответственный редактор «ComputeReview»	Елена Гореткина
Ответственный секретарь «ComputeReview»	Наталья Комарова

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель	Сергей Котов
Татьяна Аверьянова, Ольга Гулякова, Ольга Дмитриевская, Людмила Колобова, Людмила Коломийцева, Наталья Савельева, Ирина Рощина	

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Антон Коркин, Сергей Барабанщиков, Лейла Беншуша, Александр Горбачев, Павел Кондратович, Андрей Маркин, Валентин Молодов, Сергей Радионов, Николай Талдыкин, Сергей Тимонов,	
--	--

Фотограф	Андрей Давыдов
Производственный отдел	Марианна Ким, Екатерина Мельникова
Предпечатная подготовка	Игорь Новиков
Репроцентр РА «Фантазия»	

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа	Александр Придачин apridachin@submarine.ru (095) 273 6560
Оптовое-розничный магазин	Александр Ермолаев (095) 917 2247, 917 1083
Отдел подписки	(095) 232 0331

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 232 0340, 232 0341, 232 0331.

адрес редакции	Москва, Рязанский пр-т, 8А, бизнес-центр «Рязанский»
для писем секретариата	111024, Москва, а/я 101 тел./факс: 232 0340, 232 0341, 232 0331

Учредитель ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»

Отпечатано в типографии «Алмаз-Пресс»

**АЛМАЗ
ПРЕСС**

тел. (095) 253-8051,
253-8214,
253-8045,
785-2999

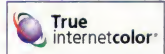
Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Per. № 018230 от 28 октября 1998 года.
Полное или частичное воспроизведение материалов,
содержащихся в настоящем издании, допускается
только с письменного разрешения редакции.
Редакция не несет ответственность
за содержание рекламных материалов.

Фото на обложку предоставлено Fotobank.



Абсолютно плоские мониторы SyncMaster Samsung

Новая серия плоских мониторов
SyncMaster 755DF



SyncMaster 753DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.

Диагональ экрана 17" (видимая - 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat - Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1600x1200@68Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
TCO99 (Опция)
Калибровка цвета (ПО Colorific)

Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.

Диагональ экрана 17" (видимая - 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat - Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1280x1024@65Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
Калибровка цвета (ПО Colorific)

Москва: Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795-0400; CITILINK 745 2999; НИИСК 216 7001; Партия 742-5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Banra 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Эпси 737 6131; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт-Петербург (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 32156; Aura Computers 248 6390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЗВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intant 41 5234; Злекс-ком 72 7240; Ижевск (3412) Элми 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоПада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империял 53 4222; Ю.Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 37 6587; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфа 77 7777; Владимир (0922) Кант 32 6080; Орел (0862) Трио 47 2482; Пермь (3422) ИВС 64 6594; Новокузнецк (3843) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; Армавир Владос (237) 5 9910





СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Полное
прохождение
**Baldur's Gate II:
Тени Амна**

ДемOVERсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше поиграть.
В разделе ДЕМО — демо-версии игр, описываемых в
номере.

**Escape from Monkey
Island**

Resident Evil 3

Avernum

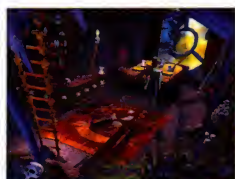
Catechumen

The Untouchable

Recon

Virtual Pool 3

"Казак"



Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть МЕГАГЕЙМ! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

Heroes of Might and Magic III	v1.4
MindRover	v1.07a
Panzer General III: Scorched Earth	v1.1
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade	v2.2
Dark Reign 2	v1.3
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death	v3.2
Half-Life	v1.1.0.4
Star Trek: Klingon Academy	v1.02

Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-браузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

42 Better Email Enable
Everything (BEEE) v. 2.21
Trojan Defence Suite 3.0
Beta 3
Macromedia Flash 5
S.M.A.R.T. Disk Monitor

Tweak-Me
007 WSP



Видеосалон

Разработчики знают, красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и наслаждайтесь своей душой! В разделе ВИДЕО — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

Neverwinter Nights
Legends of Might&Magic
EVE: The Second Genesis
Starfleet Command:
Empires at War
Venom



Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98



Всемирное признание наших достижений



FLATRON® 795FT Plus

Тип трубки – Flatron, диагональ: 17"

Видимая область: 16.01" Шаг: 0.24мм

Фокус: двойной динамический

Покрытие: W-ARAS

Размер изображения: 325x244мм

Максимальное разрешение: 1600x1200 / 75Гц

Частота горизонтальной развертки: 30 – 96КГц

Частота вертикальной развертки: 50 – 160Гц

Размер (ШxГxB): 518x570x560мм, вес: 21кг



МОНИТОРЫ LG FLATRON® АБСОЛЮТНО ПЛОСКИЙ ЭКРАН

Москва: Dina Victoria (095) 938 9302

Р и К (095) 230 6350, Фалькон (095) 150 8320, Технотрейд (095) 291 2686, Формоза (095) 234 2164, Техносила (095) 966 0101, Диал Электроникс (095) 916 0010, М.Видео (095) 921 0353, Мир (095) 152 4001, Эльдорадо (095) 976 5160, Валга (095) 125 6001, MD Group (095) 234 3263, DVM Group (095) 958 6070, JIB Group (095) 917 0503. **Находка:** Элси (266) 4 65 73

Информационная служба LG 742 7777 <http://www.lg.ru> <http://flatron.lge.co.kr>

17" монитор FLATRON® 774FT
17" монитор FLATRON® 775FT
19" монитор FLATRON® 915FT Plus

наш почтовый подписной индекс

40888

максимально **доступно** —

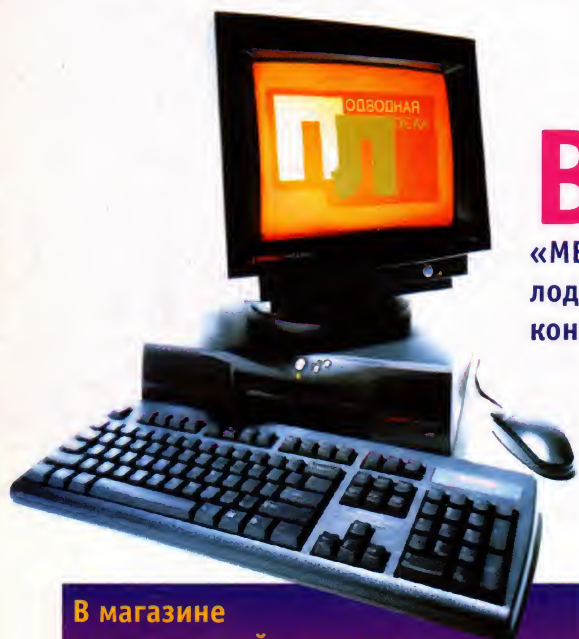
максимально **информативно**

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛЫ

«ПОДВОДНАЯ ЛОДКА»

и «MEGAGAME»

ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



В магазине
мелкооптовой торговли
ООО «Фантазия» можно
приобрести предыдущие номера
журналов «ПЛ» и «MG»

Все подписавшиеся
через редакцию
на журналы
«MEGAGAME» или «Подводная
лодка» становятся участниками
конкурса.

Среди призов:
**ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕР,**
лицензионные игры,
мониторы, видео-
и аудиокарты,
CD-ROMы и ВСЕ ТАКОЕ...

НАШИ ИЗДАНИЯ —

www.RussianShopping.com
www.megashop.ru
www.bolero.ru
www.ozon.ru
www.bookfair.mipt.ru
www.xxl.ru

В INTERNET-МАГАЗИНАХ:

www.bookpost.ru
www.mistral.ru
www.submarine.ru
www.gamecenter.ru
www.mezon.ru

Стоимость с доставкой одного номера по подписке через редакцию с CD — 70 руб., без CD — 60 руб.
Подписка на каждые 3 месяца позволяет один раз участвовать в конкурсе. По подписке журнал обойдется
Вам дешевле, чем в розницу. Данные цены действительны только до 31 декабря 2000 г.

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ
ОТДЕЛ ПРОДАЖ: 917-2247, 917-1083

Для оформления подписки через редакцию необходимо:

Москва
Магазин мелкооптовой торговли
ООО «Фантазия»
4-й Сыромятнический пер., 3/5,
тел. 917-2247, 917-10-83
«Медиа Групп «Логос»
Спорткомплекс «Олимпийский»
(мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
«Ария АиФ»
«Артисс»
АРП «Тверская-13»
«Аудио-Видео»
Рязанский пр-т, 43/6
«Глобус-РД»
«ДМ-Пресс»
«Дом компьютерной книги»
Ленинский пр-т, 40
«Дом Технической Книги»
«Магнит»
Олимпийская деревня
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Новоарбатский»
«ОДА»
«Паблик-Пресс»
«Пресса-М»
«Роспресс»
«Университи»
Центральный «Детский Мир»
«Центр прессы»
«Цифровой жук»
«Южное АП»
«Юнион»
«Экополис»
«Экто-пресс»
Архангельск
ООО «Пресса»
Владимир
ООО «КП-Владимир»
Волгоград
«Союзпечать»
Воронеж
«Сегодня-Пресс-Воронеж»
Димитровград
ОАО «Агентство Роспечать»
Екатеринбург
«Интерпресс»
«Фактория-Пресс»
Йошкар-Ола
ООО «Пачемыш-Оса»,
«Пачемыш-Оса-Роспечать»
Казань
ООО «Ва-Банк пресс»
Калининград
ООО «КП-Калининград»
Краснодар
Нижний Новгород
ООО Агентство «Роспечать»
«Шанс-Пресс-НН»
«ТД-Пресс»
Новосибирск
ЗАО АРП «Сибирь»
Ростов-на-Дону
«КП-Ростов»
Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки
«Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925
«Метропресс»
Саратов
«Роспечать»
Сыктывкар
ТЦ «Содействие»
Балтия
«За рубежом Сервис»

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: **111024 Москва-24, а/я № 101, журнал «MegaGame»** или по факсу **273-6560** не позднее 30 числа месяца, предшествующего подписке.

Реквизиты для оплаты подписки:

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН №7710152963
Р/с 40702810800000000012
в КБ «Ауэрбанк», г.Москва
К/с 30101810600000000252
БИК 044585252
Юридический адрес:
125047 г. Москва, Оружейный пер., д. 5-9

Просьба в квитанции об оплате указывать с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.

Информация для частных лиц: у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1 Перечисление через Сбербанк:

заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2 Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ, просим Вас потребовать официальное подтверждение отказа о приеме платежа и проинформировать об отказе редакцию.

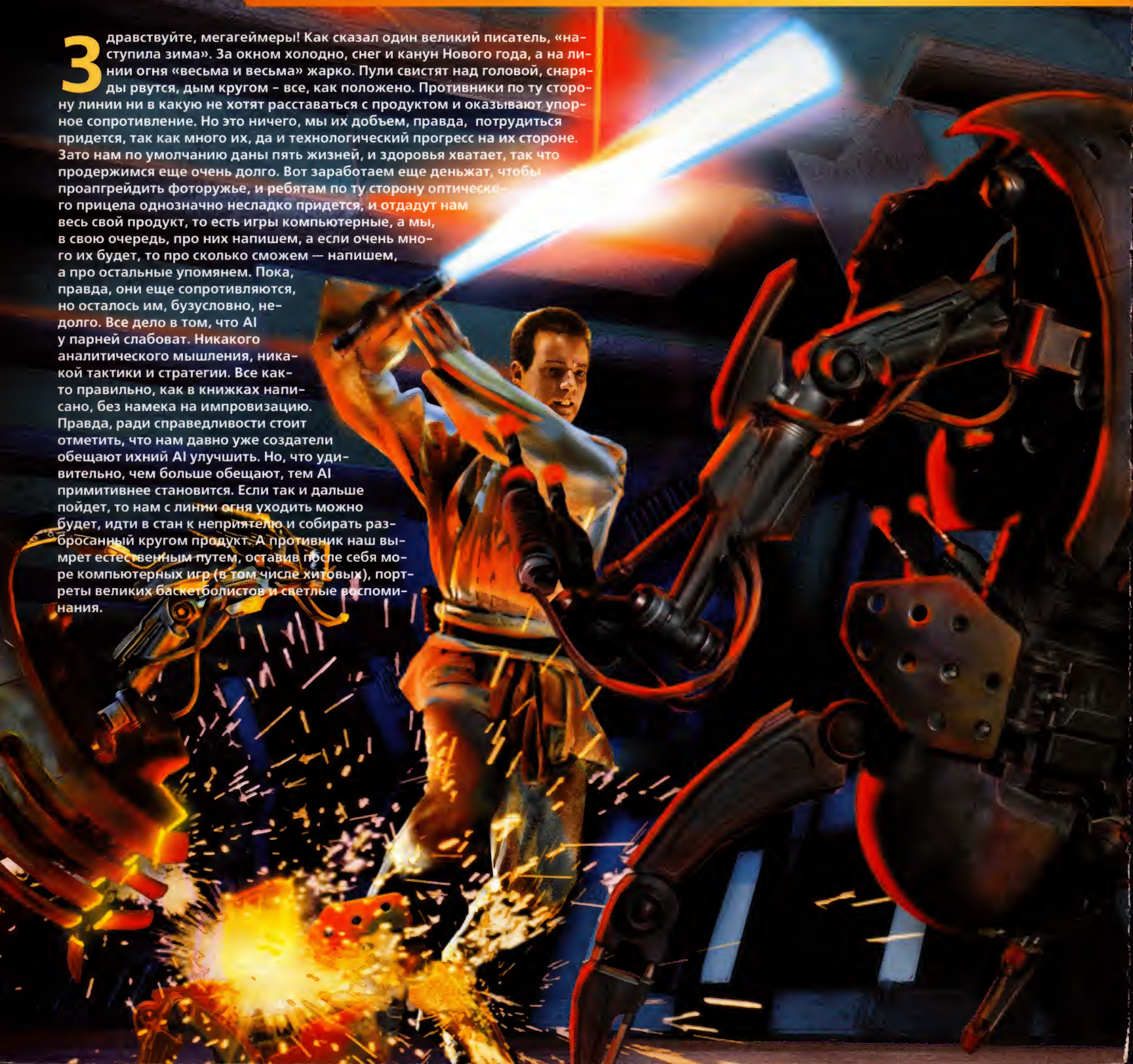
Бланк заказа (ксерокопии действительны)

Ф.И.О. _____
(подписчика или ответственного лица в организациях)
Название организации _____ Почтовый индекс _____
Почтовый адрес: _____
(область, край, республика, район, город, улица, дом, корпус, № кв. или офиса)
Срок подписки _____ месяцев, начиная с _____ 2000 г. Кол-во комплектов _____
«MegaGame» «MegaGame» + CD
На 3 мес. — 160 руб. ☐ На 3 мес. — 200 руб. ☐
На 6 мес. — 320 руб. ☐ На 6 мес. — 400 руб. ☐
Цены действительны до 31.12.2000 г.
Прилагаю квитанцию об оплате № _____ от _____ 2000 г.
Телефон _____ e-mail _____

30 ДНЕЙ

НА ЛИНИИ ОГНЯ

Здравствуйте, мегагеймеры! Как сказал один великий писатель, «наступила зима». За окном холодно, снег и канун Нового года, а на линии огня «весьма и весьма» жарко. Пули свистят над головой, снаряды рвутся, дым кругом — все, как положено. Противники по ту сторону линии ни в какую не хотят расставаться с продуктом и оказывают упорное сопротивление. Но это ничего, мы их добьем, правда, потрудиться придется, так как много их, да и технологический прогресс на их стороне. Зато нам по умолчанию даны пять жизней, и здоровья хватает, так что продержимся еще очень долго. Вот заработаем еще денюжат, чтобы проапгрейдить фоторужье, и ребятам по ту сторону оптического прицела однозначно несладко придется, и отдадут нам весь свой продукт, то есть игры компьютерные, а мы, в свою очередь, про них напишем, а если очень много их будет, то про сколько сможем — напишем, а про остальные упомянем. Пока, правда, они еще сопротивляются, но осталось им, бузусловно, недолго. Все дело в том, что AI у парней слабоват. Никакого аналитического мышления, никакой тактики и стратегии. Все как-то правильно, как в книжках написано, без намека на импровизацию. Правда, ради справедливости стоит отметить, что нам давно уже создатели обещают ихний AI улучшить. Но, что удивительно, чем больше обещают, тем AI примитивнее становится. Если так и дальше пойдет, то нам с линии огня уходить можно будет, идти в стан к неприятелю и собирать разбросанный кругом продукт. А противник наш вымрет естественным путем, оставив после себя море компьютерных игр (в том числе хитовых), портреты великих баскетболистов и светлые воспоминания.



НОВАБРЬ

1

В первый день ноября вышел видеоролик из expansion'a к Diablo II. Скачать его можно отсюда: www.games-domain.com/movies/194.html.

2

Официальные продажи игры Red Alert 2 начались совсем недавно, но к началу месяца было продано уже более миллиона копий.

3

Игра Deus Ex признана лучшей по итогам года на церемонии вручения BAFTA Interactive Entertainment Awards.

4

Фирма Codemasters (www.codemasters.com) выпустила демоверсию ожидаемой и раскрученной игры Severance: Blade of Darkness.

5

Открылся сайт loan-gamer.co.uk, на котором любой англичанин сможет взять на прокат одну из множества современных игр с доставкой на дом. Для россиян, к сожалению, эта услуга пока не доступна.

6

Команда Blue Byte, чтобы успеть в декабре выпустить игру Settlers IV, решила отказаться от публичного бета-тестирования. Очевидно, после выхода опять будет куча патчей.

7

Последняя годовщина Великой Октябрьской Социалистической революции в уходящем тысячелетии. Ура, товарищи!

8

Фирма Shrapnel Games после плановых задержек выпустила-таки игру под названием Space Empires IV.

9

EON Digital Entertainment объявила, что до конца года в продаже должны появиться игры Crime Cities и Mission Humanity.

10

HPS Simulations выпустила очередной стратегический симулятор Второй мировой войны, который называется Kharkov'42.

11

Hasbro выпустила онлайн-версию игры Monopoly (www.monopoly.com). Вместо привычных улиц здесь придется покупать компьютерные компании (Yahoo!, FOXSports и пр.).

12

Компания Virgin Interactive опубликовала расписание релизов, в соответствии с которым до конца года должны выйти около 10 новых игр.

13

Фирма Monkey Byte Development анонсировала азартный симулятор New Vegas Games.

14

Talonsoft выпустил ролик из игры Age of Sail 2, показывающий непосредственно геймплей. Качайте с сайта компании: www.talonsoft.com.

15

Объявлено, что движок для Doom III будет представлять собой не что иное, как полностью переработанную графическую технологию Quake III Arena.

16

Компания S3 меняет название на SonicBlue и кардинально изменяет сферу своей деятельности.

17

Популярный писатель Clive Barker, специализирующийся на ужасиках, и компания Electronic Arts объединились для создания компьютерной игры The Undying.

18

Epic Games выходит на рынок приставок. Компания заключила соглашение с Microsoft, которая будет использовать Unreal Engine в играх для Xbox.

19

Стало известно, что игра Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor выйдет в январе 2001 года.

20

Открылся официальный сайт кинофильма по серии игр Tomb Raider, который сейчас вовсю снимается. Заходите: www.tombraidermovie.com.

21

Геймеры из Сент-Луиса, не достигшие 17 лет, охотнее чтобы купить кровавую и нецензурную компьютерную игру, должны будут представить письменное разрешение от родителей.

22

Компания Gathering of Developers (www.godgames.com) обновила дизайн на своем официальном сайте.

23

Разработчик Randy Games подал в суд на компанию Hasbro, обвинив последнюю в несанкционированном использовании торговой марки SpiritWars.

24

В этот день должна была выйти игра Resident Evil 3 от компании Eidos Interactive и, по всей видимости, вышла.

25

Blizzard в очередной раз произвел андейт FAQ, посвященный Diablo II Expansion. Почитать его можно здесь: <http://www.battle.net/diablo2/faq/expansion.shtml>.

26

Вышла очередная модификация Half-Life, которая называется Counter-Strike 1.0.

27

Именно на этот день запланирован релиз игры Gunman Chronicles от компании Sierra.

28

В конце ноября все прогрессивные геймеры ожидают выхода игры Tomb Raider: Chronicles.

29

Компания Microsoft приостановила разработку игры Conquest: Frontier Wars, которой занималась Digital Anvil. По всей видимости, навсегда.

30

Завтра — зима, время, когда ходят в шубах, топят печку и готовят телегу. Еще должен выйти четвертый Mechwarrior.

SHORT NEWS

• Компания Synaptic Group объявила о производстве нового графического движка, который был назван Cipher. Новая команда разработчиков состоит из нескольких создателей игры Evolve и примкнувших к ним бывших сотрудников Bullfrog. Как обещают разработчики, дебютная игра не заставит себя долго ждать.

• В ноябре создатели игры Battlecruiser Millennium объявили о наборе бета-тестеров для первичного отлавливания багов. Очевидно, один из самых ожидаемых космических симуляторов должен выйти в ближайшее время.

• Фирма Eidos официально объявила о прекращении переговоров с неназванной компанией, которая по слухам намеревалась купить Eidos. Хотя бывший потенциальный покупатель официально нигде не объявлялся, по всей видимости, это была фирма Infogrames.

• Стало известно, что популярный в игровой и киноиндустрии композитор Kevin Manthei напишет музыку



к игре Wizardry VIII. К сожалению, дата релиза этого проекта канадского разработчика SirTech до сих пор не объявлена.

• Фирма Kaboom Studios купила компанию Pivotal Games и вернула себе звание крупнейшего разработчика компьютерных игр в Европе. Pivotal занималась созданием стратегии Warzone 2100.

• Игра StarWars Episode I: Obi-Wan, к сожалению, увидит свет только



в следующем тысячелетии. Ранее компания Lucas Arts хотела выпустить игру к католическому Рождеству, но релиз был перенесен на первый квартал следующего года.

Готовится продолжение хитовой игры Z

Компания Bitmap Brothers, давным давно прославившая себя созданием игры Z, в данный момент готовит продолжение того бесспорного хита. Если помните, игрушка, появившаяся на волне всеобщего увлечения C&C и Warcraft, смотрелась очень приятно, и у нее было много поклонников. С той поры и до недавнего времени о девелоперах Bitmap Brothers ничего не было слышно, пока они не провозгласили разработки Z2 — очередного революционного и во всех отношениях продвинутого продукта. И вот в Сети



появилось сообщение о переименовании пока еще далекого от завершения продукта из Z2 в Z: Steel Soldiers. По сообщению самих разработчиков, произошло это по двум причинам. Во-первых, первоначальное название было малоинформативно и молодому поколению геймеров ни о чем не говорило, а во-вторых, существуют какие-то потенциальные про-

блемы с неким немецким производителем автомобилей, который торговую марку Z2 уже зарегистрировал. Для тех, кто помнит старую игру, скажу, что Z: Steel Soldiers будет очень на нее похожа — планируется все то же смешение аркады с тактикой, приправленное на сей раз трехмерной графикой, большим количеством боевых единиц и самым что ни на есть умным AI. Релиз игрушки на PC ожидается во втором квартале следующего года. MC

Новые игры от создателей EverQuest

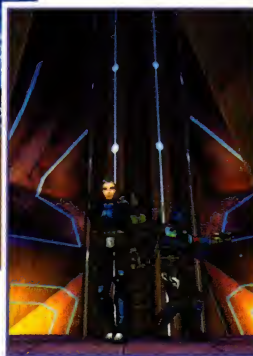
Как известно, компания Verant Interactive создала самую продвинутую на сегодняшний день онлайн-игру EverQuest, популярность которой со временем не ослабевает и приносит разработчикам немалый доход. На волне своего успеха фирма анонсировала еще несколько

Internet-проектов, у многих из которых есть задатки мегахитовости. Сначала было объявлено о первой онлайн-игре в жанре RTS под названием Sovereign. Потом последовало сенсационное сообщение, что компания Lucas Arts доверяет создателям EverQuest разработку онлайн-овой RPG, основанной на вселенной Star Wars (рабочее название — Star Wars Online).

А совсем недавно появилась информация еще об одном Internet-проекте — тактическом шутере от первого лица Planetside. Обнародованная информация весьма скудна, но нам стало известно, что действия будут происходить в будущем. Мегакорпорации, как всегда, начнут производить раздел сфер влияния,

а вы, присоединившись к одной из сторон, примете самое непосредственное участие в конфликте. Успешные действия неизбежно приведут к карьерному росту и продвижению вашего персонажа. В Planetside будут добавлены некоторые элементы RPG, правда, в крайне незначительном количестве — основной упор делается на action. Первое бета-тестирование

игры намечено лишь на следующее лето, а появление Planetside на прилавках должно состояться к концу 2001 года. MC



Virtual Pool остается лучшим симулятором бильярда

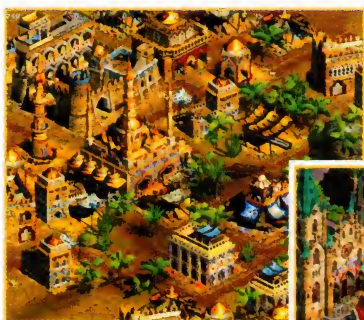
Вышла игра Virtual Pool 3 — продолжение самого продаваемого, красивого и реалистичного бильярдного симулятора из всех существующих на рынке. Очередная версия под номером три, взяв все лучшее, что было во второй части, принесла в жанр бильярдных симуляторов новые фишки. В создании игрушки принимала участие некая Jeanette Lee — профессиональный игрок и женщина в одном лице. Ее изображение появляется в самых неожиданных местах — например, служит подложкой для главного меню. К зеленому столу из второй части теперь добавлено кое-какое окружение. Зачем оно нужно — непонятно, но «однорукие бандиты» вокруг стола смотрятся при-

чно. Приятно, что все детали комнаты, не имеющие отношения к бильярду, можно отключить. Компьютерных оппонентов, как и раньше, много, правда в третьей части разработчики (компания Celeris) снабдили их фотографиями и краткой биографией. Все оборудование, которое можно увидеть в игре, профессиональное и по большей части лицензированное у известных производителей. Геймплей не претерпел изменений, если не считать добавившийся режим Carrier. Но самая приятная фишка из всех, появившихся в Virtual Pool 3, — возможность сразиться на интернетовском сервере, который будет оснащен рейтинговой системой. **ME**



ДЕТАЛИ НОВОЙ RTS ANNO 1503

Компания Sunflower обнародовала некоторые детали своей стратегической игры Anno 1503, в данный момент находящейся в разработке. Из всего многообразия игровых юнитов было анонсировано лишь два. Pioneers, или пионеры, специально созданы для того, чтобы исследовать новые земли и делать их пригодными для заселения, а Siege engines используются при взятии вражеского города в осаду. Об особенностях геймплея известно не очень много. Полностью трехмерные ландшафты расширяют тактические возможности войск. Юниты, находящиеся выше, лучше обзорают местность, а их оружие имеет больший радиус поражения. Таким образом, понятие «стратегически важная высота» вполне имеет право на существование. В игре также



будут городские стены, которыми можно обнести город по всему периметру, а чтобы жители свободно передвигались, в стены врезаются ворота. В целях глухой обороны ворота запираются, и тогда врагу ничего не останется, как начать осаду города. Разработчики утверждают, что Anno 1503 станет игрой вполне универсальной. AI будет адаптироваться к вашему стилю игры, поэтому победить его не так просто, а стратегические и тактические возможности будут почти безграничными. **ME**

SHORT NEWS

- У маньяка-коллекционера по имени Richard Van Cleave украли карты для игры Magic: The Gathering на сумму, превышающую 80 тыс. английских фунтов. Двадцатипятилетний игрок привез всю свою коллекцию, состоящую из 6 тыс. карт на некий турнир в Манчестере, где и расстался с ней самым нелепым образом. Все, кто располагает информацией о месте нахождения карт, — звоните в полицию Манчестера по телефону в Англии 01618725050.

- Представитель фирмы Ritual Entertainment сообщил планы компании до конца года. Среди прочего можно отметить релиз игры Blair Witch Project Volume III: The Elly Kedward Tale и мультиплеерного add-on'a к Heavy Metal FAKK 2, который будет называться FAKK 2: Arena.

- Объявлено, что игру Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business канадского разработчика SirTech будет издавать компания Interplay.

- Фирмы Electronic Arts и New Line Cinema подписали соглашение, по которому EA получила права на создание компьютерных игр по книге и фильму «Повелитель колец». По слухам, сумма, которую пришлось выложить фирме EA, превышает \$10 млн. Это самая дорогая лицензия на создание игр.

- Компания Croud Control Productions обновила сайт своего проекта Eve, ко-



торый можно найти по адресу www.eve-online.com. Игра представляет собой массовую онлайн-овую RPG в космосе с элементами стратегии в реальном времени.

- Крупнейший производитель игрушек — компания Hasbro крайне не удовлетворена работой своего интерактивного подразделения, производящего компьютерные игры. Для исправления ситуации на следующий год фирма запланировала масштабную реорганизацию.

- Фирма Codemasters поделилась своими планами на период, оставшийся до конца года. Планируется релиз следующих игр: Insane, Colin McRae Rally 2.0 и World Championship Snooker.

SHORT NEWS

• Игра Warcraft III, столь сильно ожидаемая геймерами всего мира, перенесена на довольно длительный срок.



Компания Blizzard объявила, что третий Warcraft выйдет не раньше второй половины следующего года.

• Фирма Hasbro Interactive, компьютерно-игровое подразделение которой переживает не лучшие времена, сообщила о задержке до 2001 года игры X-Com: Enforcer.

• Проект Ultima Worlds Online: Origins возможно снова поменяет свое название. В первый раз это случилось, когда из фирмы Origin ушел Richard Garriott aka Lord British. Теперь, как стало известно, разработчики зарегистрировали URL'ы ultimamex.com, .org и .net. Правда, не исключено, что это сделано для какого-то нового проекта.

• Компания Sierra потратила на раскрутку и продвижение своей игры Hoyle Casino почти два миллиона долларов. Из них в Россию, наверное,



не ушло ни цента, судя по тому, что игра у нас практически никому не знакома.

• В середине октября компания AMD объявила о выпуске процессора Athlon с тактовой частотой 1,2 ГГц, который на данный момент стоит чуть больше \$600. Производитель позиционирует этот чип как «самый быстрый для домашних компьютеров».

• Id Software обнародовала условия лицензирования своих графических движков. За \$10 тыс. можно получить в пользование Quake engine, графическая технология из Quake 2 стоит \$125 тыс., а за движок Quake 3 Arena придется выложить \$300 тыс. Причем последний будет доступен только «небольшому числу избранных, высококвалифицированных разработчиков».

O.R.B. выйдет в следующем тысячелетии

Компания Strategy First с пригорьем сообщила о задержке игры O.R.B., в связи с чем обнародовала новую дату релиза — первый квартал следующего года. В качестве причины изменения срока выхода приведены стандартные отговорки — разработчики трудятся над сбалансированностью геймплея и детально прорабатывают сюжетную линию. O. R. B. (что означает Off-World Resource Base) представляет собой космическую стратегию реального времени — придется командовать огромным флотом на необъятных просторах вселенной. В игре представлены две играбельные расы — Malus и Alyssians, активно борющиеся за господство в системе звезды Aldus. Остальные расы отметились только тем, что в поясе астероидов в случайном по-

рядке разбросали всякие артефакты, при исследовании которых откроются новые технологические ветви. Технологии, кстати, можно тупо и методично разрабатывать, а можно украсть у противоборствующей расы и сразу же воспользо-



ваться похищенной интеллектуальной собственностью. Управление ресурсами в O. R. B. весьма оригиналь-

но — полезные ископаемые почему-то надо искать в поясе астероидов, а затем доставлять на планету посредством специальных транспортных кораблей, которые противник может совершенно спокойно перехватить или уничтожить. Победа, конечно, достанется тому, кто, отстроив могучий космический флот, сумеет в сжатые сроки полностью уничтожить врага.

O.R.B. полностью трехмерна. Космолеты будут состоять из полигонов, а полететь на них можно в любом направлении. Ключевой фактор успеха в игрушке — держать под контролем пояс астероидов, по непонятной причине являющийся носителем самых разнообразных видов ресурсов. В целом все круто и трехмерно, только жалко, что будет это еще не очень скоро. **MG**

В Москве третий раз играют в «Бадук»

В начале ноября в Москве прошел некий кубок по игре «Бадук» (также известной как «Го»), который проводила корейская компания LG. Игрушка эта древняя, уважаемая, а потому заслуживает всяческого внимания. Противники располагаются напротив друг друга, а между ними ставится стол, куда кладется доска, разделенная на клеточки черными линиями. На этом сходство с шахматами заканчивается.

Геймплей...

...сводится к тому, что игроки поочередно выкладывают на доску фишки (один — белые, другой — черные), которые в дальнейшем не передвигаются, а могут быть только сняты с доски в случае окружения их камнями противника. Так продолжается, пока игроки не обнаружат, что невозможно сделать ни одного результативного хода. Итоговый подсчет очков выявляет победителя.

Сюжет...

...к сожалению, за древностью такого развлечения, как «Бадук», не сохранился. Неизвестно даже где игра была придумана, основная версия — в Китае, хотя Индия и Египет всячески это оспаривают. Каждая из стран в свою пользу, разумеется. Ключевая тактика успеха игры «Бадук» заключается в том, чтобы отвоевать большую территорию игрового поля. Исходя из этого, можно предположить, что некогда игровой сюжет



был связан с разделом ограниченной территории между двумя воинственными расами. На том и порешим.

Графика...

...полностью трехмерна. Фигуры людей выглядят в высшей степени реально. Детали прорисованы настолько хорошо, что налицо самый настоящий эффект присутствия. Взгляните на скриншоты — полигоны практически не различимы, настоящее фотографическое качество! Вот на что надо ориентироваться современным разработчикам.

Звук...

...полностью отсутствует, что очень приятно. Игра, сами понимаете, вдумчивая и интеллектуальная и всякая там современная музыка, состоящая из ударов в барабан, разделенных равными промежутками времени, производила бы только отталкивающее впечатление. Главные герои по большей части молчат, а если и скажут что-нибудь, то своим собственным голосом. «Профессиональных актеров», которые озву-

чивают все современные игры в «Бадук» не пустили.

Мультиплеер...

...есть. Игра поддерживает одновременное участие двух противников. С синглом дела обстоят сложнее — можно сыграть самому с собой, но занятие это неинтересное, да и победитель известен заранее. В «Бадук» следует играть вдвоем, так как игра ориентирована на двух пользователей.

В заключение хочется отметить, что кубок LG по игре «Бадук» проводится уже в третий раз, имеет свою историю и традиции. В ноябре это спортивное мероприятие охватило более 50 городов России и стран СНГ и даже девять зарубежных государств. Также очень приятно, что в этом году «Кубок LG 2000» своим присутствием почтил г-н Джон Ку — вице-президент совета директоров и высшее должностное лицо компании. **MG**



Письмо Деду Морозу

Сезон покупок и могучих денежных вложений, известный также как канун Нового года, приближается с большой скоростью. Но не в этом дело, так как темпы его приближения как нельзя более постоянны и не меняются в зависимости от погоды, настроения, времени года и даже активности издателей и разработчиков. А дело в том, что осталось до Нового года совсем немного, и недалеко то время, когда всем предстоит задуматься о подарках. Упомянутые игроделы, являющиеся по своей природе людьми неглупыми (хоть весьма часто и может показаться обратное) и деньги считать умеющими, по традиции выбрасывают на рынок море компьютерных игр в надежде положить в карман немного зеленых денег из тех, что мы с вами потратим перед наступлением нового тысячелетия. Говоря проще, они так рассчитывают дату релиза игр, чтобы успеть засунуть CD-диски в красный мешок Деду Морозу, дабы он своевременно препроводил их под соответствующие елки, и нам всем наступила бы радость и глубокое удовлетворение.

Как и все крутые геймеры, мы здесь, в редакции журнала, имеем свои предпочтения и свой список игрушек, которые желаем заполучить в наши компы к Новому году. Кроме того, нам приходят пачки писем, где наши дорогие читатели (то есть вы) прямо обращаются к известному деду со своими новогодними пожеланиями. Таким образом, с вашей помощью, было сформировано открытое письмо к уважаемому товарищу Морозу — самому святейшему (Коля — прости) из всех Николаев. Вот оно.

Дорогой Дед Мороз!

Здравствуй! Как там дела на севере? Мы слышали, что немного холодно, зато много снега, тумана и ветра. Тебе, наверное, в самый раз. Мы уверены, что как раз сейчас, перед Новым годом, ты получаешь и читаешь огромное число писем и готовишь сани для своей ежегодной поездки. Так вот, мы, редакторы славного журнала, решили немного сэкономить твое бесценное время и наши деньги и, чтобы не пересылать тебе тонны писем поштучно, написали всего одно. Мы сформировали специальный список игр, которые все уважающие себя крутые геймеры жаждут получить к празднику. Пожалуйста, ознакомься с ним повнимательнее и занеси вожделенные компакт-диски под российские геймерские елки. Надеемся, что это не составит для тебя большого труда. Не нужно нас благодарить, просто выполни то, о чем просим. Мы, между прочим, весь год вели себя хорошо, а потому заслужили много подарков, хороших и разных, которых далее следует список.



Escape From Monkey Island

Еще одна авантюра от Lucas Arts. Ждем с нетерпением потому, что плохих игр этого жанра уважаемая студия Лукаса до сегодняшнего дня не выпускала. Есть все предпосылки к мегахитовости, и радует тот факт, что не будет тотального махания мечом и прочими примочками и разбивания мышиных кнопок до состояния мелкопокрошенной пластмассы. Клавиатура — руль.

(Фома Плисов, заведующий механизацией сцены в ДК им. Сары Бернар, стаж — 38 лет)

Hitman: Codename 47

Воровские традиции будут весьма успешно продолжены и даже выведены на новый уровень. Придется истреблять людей, что приятно, причем самых что ни на есть зловещих и аморальных, что приятно вдвойне. Игра про перwokласного наемного убийцу и опытного шифровальщика, скрывающегося за неведомым числом 47, ожидается

безмерно. Таинственность и хладнокровная жестокость гарантированы, а значит, игрушку ждет успех. Предлагаю организовать фан-клуб компьютерных наемных убийц.

(Джек Менсон Младший, 12 лет, г. Барнаул, прилежный ученик и верный товарищ)



Duke Nukem Forever

Все-таки остроумные ребята делают эту игру (уже много лет, между прочим). Согласитесь, нужно иметь тончайшее чувство юмора, богатое мировоззрение и огромный жизненный опыт, чтобы в названии к привычному уже Дюку Нукему приписать слово Forever. Открою вам секрет: на самом деле разработчики давно забросили эту игру, продали компьютеры и увлеклись спиритизмом, но продолжают выкачи-

SHORT NEWS

- Компания Team 17 открыла официальный сайт игрушки Stunt GP, который можно обнаружить по адресу



<http://stuntgp.team17.com/frames.html>. Релиз игры ожидается не раньше следующего года.

- В конце октября компания Microsoft выпустила Age of Empires Collector's Edition, куда вошли все игры серии Age of Empires и диск с саундтреками.

- Давно ожидаемая и многократно переносимая игра Giants от Interplay должна наконец выйти в середине декабря. А до того придется доволь-



ствоваться андейтом на официальном сайте (<http://www.interplay.com/giants/index1.html>). Там в числе прочего появились два новых видеоролика.

- Компания Virgin Interactive анонсировала очередной симулятор внедорожных гонок Screamer 4x4. Сюда войдут официально лицензированные автомобили, в числе которых Chrysler Jeep Cherokee, Toyota Landcruiser, Mitsubishi Shogun, Mercedes G Wagon и Land Rover Defender.

- Фирма Empire Interactive поделилась информацией о том, что игры House of the Dead 2 и Typing of the Dead вскоре появятся на платформе PC.

- Компания Westwood официально анонсировала игру Emperor: Battle for Dune. Проект этот примечателен тем, что, по словам создателей, является продолжением Dune 2000, то есть очередным продуктом в знаменитой серии. Релиз пока намечен на следующий год.

- Игрушка Star Topia от фирмы Mucky Foot перенесена на первый квартал следующего года. Малоизвестные разработчики при ближайшем рассмотрении оказались выходцами из Bullfrog.

SHORT NEWS

• Пришло сообщение от Eidos Interactive, в котором сказано, что компания собирается портировать игру Gangsters на сотовые телефоны с технологией WAP. Правда, выяснилось, что WAP-игра будет иметь мало общего с PC-версией Gangsters. Игроки просто будут заниматься нелегальной торговлей оружием и алкоголем, представляя себя гангстерами из США во времена сухого закона.

• В канун Хеллоуина компания Lucas Arts еще раз выпустила старую игру Grim Fandango. По крайней мере, любой мегахит можно было купить в онлайн-магазине Lucas Arts.

• Фирма Mythic Entertainment открыла официальный сайт игры Dark Age



of Camelot (<http://www.darkageofcamelot.com/>). Эта новая онлайн-овая RPG должна выйти только летом следующего года.

• Вышла игра King of the Hill от Fox Interactive, созданная по мотивам одноименного мультсериала. Игрок тут должен будет приложить все усилия, чтобы завоевать дружбу своих соседей, которым это не так уж и нужно. Присутствуют аж целых 15 персонажей из самого фильма. Одна досада — у нас сериал никто не видел, и в чем его смысл представляется плохо.

• Создатели игры Asheron's Call объявили о начале соревнования, носящего название Dream Event. Смысл этого мероприятия заключается в выборе лучшего произведения, продолжающего сюжетную линию исходного продукта, из текстов, написанных поклонниками этой игры. О том, как стать участником, можно узнать на любом сайте, посвященном этой игре, например на <http://www.asheron-store.com>.

• Компания Seagate объявила о создании самого большого жесткого диска в мире. Это Barracuda 180, объем которого составляет 180 Гбайт, как несложно догадаться из названия. Этого пространства хватит, чтобы 72 раза полностью установить на него Baldur's Gate II. В продажу диск поступит в первом квартале 2001 года.

вать деньги из самых разных компаний, которые по недоразумению и нехватке информации до сих пор изъявляют желание профинансировать создание Duke Nukem Forever. А геймеры все



ждут, с грустью вчитываясь в каждое новостное сообщение об очередной задержке. Их жалко. Дорогой Дед Мороз, пожалуйста, сообщи нам, когда же закончится Forever и уважаемые создатели наконец объявят, что разработки наконец приостановлены, все исходники отформатированы



вместе с винчестерами и ждать релиза более не имеет смысла. (Неизвестный доброжелатель)

Быстрая нужда

Игры серии Need for Speed — лучшие в жанре гоночных симуляторов. Только вот выходят они аккурат раз в год, причем каждый раз в марте. Дед Мороз, ты свистни там этим разработчикам, чтобы они закруглялись побыстрее. Типа, самим же легче будет, так сказать, год новый с чистой совестью встретить. К тому же издатели



бабла подкинут ввиду окончания принудительных работ. Нашей братве опять же по кайфу во все это поиграть, на крутых тачках поехать. Я бы давно купил бы себе какую-нибудь из тех, что в Need for Speed, да все никак найти не



могу. Не знаю, как называется. Игра-то — она на иностранном языке, а я по-ихнему читать не умею. Не обучался в университетах я. (Иван Петров, г. Москва, предприниматель)

Warcraft 3

Товарищи! Сколько можно играть во второй Warcraft! Игра безнадежно устарела, а разработчики все еще продолжают клепать клоны. Сегодня любая RTS,

за редким исключением, представляет собой очередную переделку бессмертного хита от Blizzard. Кто это все покупает, интересно? Геймплей не улучшился



совсем, графика стала трехмерной, отчего жутко глюкавой и тормозной, сюжетная линия за ненадобностью упразднена, а AI, несмотря на все обещания, кажется, позаимствован из Warcraft 2 безо всяких изменений. Надоело, короче! Нам нужен новый Warcraft за номером 3, и как можно скорее, а не то вскоре наступит день, когда со стра-



ниц игровых изданий будет провозглашен «кризис жанра». А после выхода Warcraft 3 у клоно-

производителей будет новый ориентир для всяческих поделок. (Андрей Шлопский, г. Тушино, не любит и боится людей, орк со стажем)

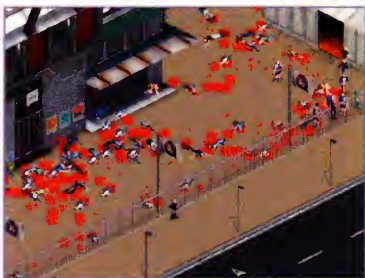
Hooligans:

Storm Over Europe

Футбольное хулиганство в последнее время приобрело характер трагичный. Придурковатые подростки, вооружаясь металлическими прутьями, лупят друг друга по той лишь причине, что им приключе-



ний в жизни не хватает. На это во всех отношениях неприятное явление обратили внимание даже разработчики компьютерных игр из Нидерландов, которые в целях пропаганды создали игрушку



о футбольных болельщиках. Сценарии развития событий здесь могут быть самыми разными, но один из них мне представляется наиболее правильным: группа любителей футбола собирается за полчаса до матча любимой команды и заходит в недорогое кафе с целью выпить любимый напиток представителей нового поколения и обсудить составы команд. Вариант употребления крепкого спиртного до наступления бессознательного состояния тоже предусмотрен, но неужели нельзя просто посидеть и спокойно поговорить. После этого ребята идут на стадион, где их уже поджидают безумные ультрасы,



вооруженные монтировками, с явной целью затеять драку. Можно, конечно, показать им, кто на самом деле здесь крут, но зачем же устраивать бесполезное кровопролитие. Достаточно просто дождаться полицию, которая преспокойно эвакуирует оставшихся в живых членов вашей группы болельщиков. Такую игру мы все мечтаем получить к Новому году. Спокойную и, главное, правильную.
(Николай Жаботыкин, г. Москва, болельщик футбольной команды «Зенит», инвалид второй группы)

Black and White

Ребята из Electronic Arts покажи эту игру еще на майской выставке Е3, где она собрала все возможные награды. На сентябрьской ECTS разработчики не нашли ничего лучше, как выста-



вить то же самое еще раз, — мало кто на это купился. Игровая тусовка — это не то, что геймеры, которые могут два раза платить за одно и то же. В связи с этим хотелось бы попросить у Деда определенности — пусть несет коробочку под елку, либо наметнет как-нибудь, появится ли игра на грядущей майской Е3. Если да, обязательно съезжу посмотрю.
(Том Круз, Беверли-Хиллз, Калифорния, США)

Wizardry VIII

Первые слухи о том, что такая игра будет, относятся ко времени правления Рамзеса IV. В Лувре висят скриншоты кисти Микеланджело. Однако стоические старцы из Sirtech по-прежнему упорно выбивают код Wizardry VIII на огромных каменных плитах, и конца этому занятию не видать. Наименее терпеливые из разработчиков уже покинули лоно родной конторы и, стряхнув пыль с седых волос, сделали суррогаты — Wizards&Warriors, например. Но костяк команды не бросает молота и зубила — и мы еще не раз, встречая очередной миллениум, попытаемся предугадать, не в этом ли тысячелетии случится СОБЫТИЕ...
(Нестор Летописцев, д. Кукуевка, историк, профессор)

Bond: The World Is Not Enough

У американских производителей фильмов есть две огромные слабости. Первая — это война во Вьетнаме, а вторая — похищения секретных агентов. Джеймс Бонд, безусловно, самый известный из последних. Фильмы о нем пользуются заслуженной популярностью, и вот очень скоро должна выйти компьютерная игра! Я ее очень жду, так как господин Бонда весьма уважаю, и в особенности за равнодушие к нему представительниц женского пола. Игрушка получится

знатная, даже несмотря на то, что хороших игр по хитовым фильмам я что-то не припомню.

(Федя Вафлин aka bond-jamesbond, г. Мелитополь)

Спорт от EA

Как всегда, нас ждет куча спортивных игрушек от Electronic Arts, в названиях которых неизменно будут присутствовать

цифровки 2001. Канадцы, наверняка, будут покупать NHL 2001, англичане — FIFA 2001, а мы здесь, в России, просто будем играть в то и другое. А если очень понравится



вится — обязательно купим. Мы же не какие-нибудь пираты.
(Андрей Бакланов, г. Санкт-Петербург)



Кровища

В шутерах неслучайно не будет. Это однозначно. Потому что. Жанр развивается и будет развиваться все дни. И это круто. Кровь в шутерах есть всегда, и это тоже нормально, потому что ее много. Жду Team Fortress 2, потому что в нее играть хочу по сетке. Как поиграю — отпишу обязательно, ждите. А в Деда Мороза я не верю. Его не существует, потому что один раз я видел сразу двух. Хе-хе. Да, это круто.
(Святослав Дворик, известный игровой журналист и вообще суперзвезда)

Крутая тетка-байкерша с планеты Зорк гасит все, что движется

Мы, Дед Мороз, ничего не знаем об этой игре, никогда про нее ничего не писали и даже не слышали, но один из наших читателей по имени Ваня в своем письме выразил глубокую уверенность, что она однозначно станет хитом, а ее главная героиня — новым общемировым секс-символом. И мы верим Ване, так как он клянется своей материнской платой в достоверности этой информации. Так и пишет: «мамой клянусь».
(Ваня, г. Тбилиси)

Мы не так много просим, не правда ли, Дед! К тому же от лица редакции обещаем в случае обнаружения указанных игр под новогодними елками немедленно в них поиграть и написать обзоры в разделы «Обойма» и «Мегачит», равно как и полные прохождения (по необходимости). Всего хорошего и до встречи! Искренне твои — российские геймеры, а также дорогая редакция! МГ

SHORT NEWS

• Ушел на золото симулятор B-17 Flying Fortress II, повествующий о нелегкой доле экипажа Летающей Крепости, что, впрочем, следует из названия. Игра примечательна тем, что геймеру предоставляется возможность



пожить любым членом экипажа этой железной птицы, включая бортинженера и радиста. Также можно побыть и пилотом люфтваффе, стремящимся прервать полет B-17.

• Наконец-то стала доступной программа Use Your Head, которая служит для того, чтобы использовать в качестве устройства управления непосредственно голову игрока при помощи USB-камеры, отслеживающей движения. Подробнее смотрите по адресу <http://www.useyourheadsw.com/>

• Открылся сайт, посвященный игре Mech Commander 2, которую создает компания FASA Interactive. Его адрес



http://www.microsoft.com/games/mec_hcommander2/. Там можно пожить-ся скачиваемым фильмом, а также почерпнуть немного информации о вселенной Battle Tech. Вскоре там обещают появиться и демоверсия игры.

• На случай, если кто-то соскучился по мелькающей перед его взглядом Ларе Крофт, Eidos Interactive выпустила фильм, демонстрирующий возможности новой игры об этой искастельнице приключений. Это уже пятая по счету игра, она носит название Tomb Raider Chronicles. Фильм можно найти у разработчиков на www.eidos-interactive.com.

• 3DRacing.net и 3DSpeed.com — крупнейшие сайты, посвященные гоночным симуляторам, открыли новый совместный проект All Racing Network, где заинтересованные люди смогут почерпнуть любую информацию, касающуюся гонок. Там функционирует также ряд форумов, на которых постоянно ведется обсуждение новостей этого жанра. Адрес сайта: ARN3D.com.

А у нас...

У нас декабрь со всеми вытекающими отсюда последствиями. Из минусов этого времени можно отметить холод, снег, необходимость тепло одеваться и копить деньги, дабы к началу нового тысячелетия снабдить близких подарками. Есть и свои плюсы — собственно Новый год, сопряженный с бурным празднованием, и море компьютерных игр, которые наши издатели и разработчики планируют выпустить в декабре. Не море, конечно, но все равно их количество впечатляет — штук девять.



Компания «Бука» традиционно самая плодovitая, что относится как к российским играм, так и к локализациям. В декабре, судя по всему, в свет выйдут восемь игр.

Во-первых, это «Орда 2». В первую часть играли не только законченные фанаты жанра, не пропускающие ни одной страте-

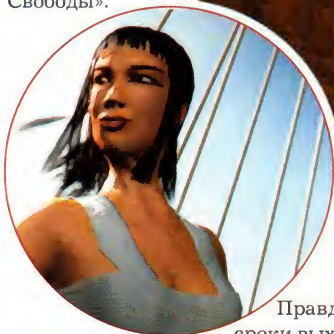
гии реального времени, но и патристически настроенные граждане, стремящиеся, как сейчас говорят, «поддержать отечественного производителя». В общем и целом игра продается неплохо, что, по всей видимости, случится и со второй частью. К сожалению, никакой общедоступной информации по вто-



рой «Орде» пока нет, но как только такая появится — мы вам сразу же сообщим.

Во-вторых, «Бука» подписала контракт с фирмой 3DO на издание очередных игр из серии «Меча и Магии». На постсоветском пространстве обязательно выйдут четыре игры: Heroes Chronicles: Clash of the Dragons, Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld, Heroes Chronicles: Master of Elements и Heroes Chronicles: Warlords of the Wastland. Две из них (первая и последняя) появятся до Нового года.

Есть также вероятность выхода весьма ожидаемой игрушки с длинным названием Jagged Alliance 2.5 «Unfinished Business»: «Цена Свободы».



Правда,

сроки выхо-

да вполне могут измениться. Дело в том, что разработки еще не закончены, и когда эта игрушка уйдет в золото не знает никто, даже сами создатели из фирмы SirTech. А вот игра Oni, которая уже должна была появиться в продаже, вряд ли выйдет раньше наступления нового тысячелетия из-за очередной задержки. Западные разработчики, как всегда, горят желанием потратить месяц-другой, чтобы после нескольких задержек представить геймерам всего мира поистине шедевр.



Российская фирма Nival вслед за «Проклятыми землями» выпустила очередную локализацию игры от Cryo Interactive — «Египет 2: Пророчество Гелиополя». Как написано в пресс-релизе, сия приключенческая игра создана в лучших традициях «Атлантиды», что можно расценивать как похвалу. Наличествуют также традиционные замечания про уникальную сбалансированность графики, геймплея и современных технологий, применявшихся при разработке.



Еще перед Новым годом должен наконец выйти долгожданный «Штурм» (игра нашего разработчика «Мадия») и таинственный проект, который называется «Агент». По нему никакой информации обнаружить не удалось, наверное, вскоре она появится на сайте «Буки».



Новость от Snowball. Вышла игра «Дети Селены», при ближайшем рассмотрении оказавшаяся локализацией. На Западе игрушка называется (видимо, по недоразумению) Earth 2150: The Moon Project. По отзывам европейской прессы, релиз «Детей Селены» в Германии прошел весьма успешно, а рейтинг даже превзошел показатели Sudden Strike и Ground Control.

Вот и все на сегодня. К сожалению, многие наши предновогодние релизы, являющиеся локализациями, напрямую зависят от западных разработчиков, которые, как известно, могут и продинамить. Ну и пусть. Зато иностранных игрушек совершенно точно выйдет много — в них и будем играть, благо свободного времени будет предостаточно. Дня четыре. **MG**

А у НИХ...

У них зима, кое-где снег, везде холодно и приближается католическое Рождество. Забурные разработчики обязательно позволят себе отдохнуть несколько дней, тем более что это наверняка будет заслуженный отдых. Который раз повторю, что перед Новым годом по традиции рынок компьютерных игр насыщается под завязку. Игры выходят в больших количествах и огромными тиражами. Точно так же они и раскупаются на радость геймерам всего мира.



Компания Interplay продолжает выпускать ForgottenRealms-игры. Перед самым Новым годом нас ждет официальный expansion к Icewind Dale под названием Icewind Dale: Heart of Winter. На данный момент все разработки практически закончены, диалоги написаны, и началось тестирование. Предварительно были обнародованы отличительные особенности Heart of Winter:

- Поддержка разрешения 800×600 (что в общем-то присутствовало и в оригинальной игре).
- Возможность отключить все интерфейсы и играть в режиме Fullscreen.



- Поддержка OpenGL переработана и всячески улучшена.
- Добавлены сумки для Gem'ов и ящики для Scroll'ов.
- Около 60 новых заклинаний для всех персонажей, могущих заклинания произносить.
- Более 80 новых магических вещей и еще много всего.

Новая сюжетная линия также наличествует, правда, детали ее пока не разглашаются.

EverQuest, судя по всему, — самая успешная на сегодняшний день онлайн ролевая игра. Можно понять раз-

работчиков, которые под Рождество хотят выпустить еще один expansion, который будет называться EverQuest: The Scars Of Velious. Огромная армия фанатов все более настойчиво требует продолжения. Для них и создается новый продукт, который в первую очередь рассчитан на игроков, достигших в игре как



минимум 30 уровня. На геймерский суд будет представлен огромный северный континент, поделенный на 16 зон, каждая из которых в изобилии наделена разными архитектурными сооружениями религиозной направленности, а также

привычными уже пещерами. Предварительный сюжет уже можно почитать на официальном сайте (<http://everquest.station.sony.com/velious/>). Туда же поступает вся информация о Scars



of Velious, так что заходите, если вам интересно.

Жанр безумных аркадных гонок переживает очередной расцвет, каждый месяц непременно выходит несколько продуктов этого направления. Декабрь не станет исключением — компания Codemasters



выпустит игрушку Insane венгерского разработчика под названием Invictus. Сами

создатели признаются, что игра будет похожа на Motocross Madness (с той разницей, что вместо мотоциклов будут внедорожники) с примесью, как ни странно, Unreal



Tournament. Разработчиков вдохновила атмосфера известного шутера, и они решили перенести ее в аркадные гонки. Что из этого получится — мы очень скоро увидим. Стоит также заметить, что Insane будет в основном ориентирована на

многопользовательскую игру по локальной сети или Internet. Именно разработка мультиплеера стала причиной неоднократного переноса даты релиза.

Э то, конечно же, не все, что должно увидеть свет в конце этого года, но про наиболее громкие и ожидаемые релизы мы писали (а вы читали) неоднократно, игры эти у всех на слуху и даже, наверное, немного поднадоели. Посему ограничимся перечислением. С уверенностью можно сказать, что к Новому году выйдет вся трилогия Blair Witch Project, игра про наемного убийцу и шифровальщика Hitman: Codename 47, продолжением мультиплеерной стрелялки Tribes за номером 2, а также Star Trek: Starfleet Command 2, American McGee's Alice, F1 World Grand Prix 2000, I'm Going In, Giants и Mechwarrior 4. 



Железо дорожке золота



Интервью с разработчиками «Железной стратегии»

Николай Барсуков

На экране, в окружении рабочих координатных сеток и колонок цифр, в медленном танце кружил железный исполин. Огромный робот, обвешанный таким количеством оружия, что третьему мехвоину стало бы стыдно, выполнял элементы утренней гимнастики, приседал, размахивал... (руками?)... в общем, какими-то устройствами, расположенными примерно там же, где у людей обычно бывают руки. Вежливый вопрос о сути происходящего прояснил ситуацию. Оказывается, идет отладка межсуставных взаимодействий. Не спрашивайте, что это такое, я и сам толком не понял, однако крутился металлический парень очень эффектно, а при появлении на горизонте какой-то техники открыл по ней такой шквал огня, что чертям в аду стало бы страшно. Солнце медленно садилось в туман, начался дождь, игровая арена понемногу погружалась в ночной сумрак...

Ошарашенный увиденным, я дикими глазами оглядел остальные экраны, в их стеклянном мире рождались и умирали танки, какие-то летающие тарелки, огромные пауки. Все это происходило на поверхности самых разнообразных планет, под плывущими пушистыми облаками...

Из ступора удалось выйти только после появления Самого Главного По Самому Главному Проекту. Им оказался Олег Костин, симпатичнейший человек, руководитель проекта, известного под названием «Железная стратегия». Следующие три часа заполнила беседа, тем было много, большинство из них не влезло в рамки материала, однако самую суть я попытаюсь передать. Поехали...

МГ: Что здесь происходит? На экранах мониторов почти готовая игра, причем невероятной красоты.

О.К.: Идет процесс отладки «Железной стратегии». На сегодняшний день это наш приоритетный проект. Ведутся работы и в других направлениях, но основные действующие силы коллектива сосредоточены именно на этом фронте.

МГ: Были слухи, немного информации на вашем сайте, однако мы и предположить не могли, что речь идет о столь значительном проекте. Тем более что со времен «Паркана» отечественные разработчики особо не баловали нас хитами. То, что происходит сейчас на ваших компьютерах, заслуживает самого пристального внимания. Как вам удалось сохранить в такой тайне существование игры подобного уровня?

О.К.: Ну, особой тайны мы не делали, правда, у маркетологов существуют какие-то свои задумки по дозированию информации. Я не особенно вникал в эти сложности — хватает работы, связанной непосредственно с разработкой.

МГ: Послушайте, но оно не должно так шустро бежать! Видно,



Главный идеолог и движущая сила всего проекта — Олег Костин. Навероятно увлеченный человек, со слов сотрудников, он еще и страшный педант. Качество, заслуживающее всяческого уважения.

что полигонов не жалели, на какие жертвы пришлось пойти, чтобы достичь такой скорости? Системные требования, видимо, запредельные?

О.К.: Машина, на экран которой вы сейчас смотрите, — это простой Pentium II, 128 Мбайт памяти, ускоритель Savage4. Как видите, все очень плавно и гладко. Конечно, при большом количестве техники и элементов ландшафта скорость несколько падает, в игре существует нелинейная зависимость числа кадров в секунду от количества обрабатываемых полигонов. В целом нам удалось добиться хороших результатов, правда, не без жертв. Например, деревья. Очень хотелось сделать лес, однако мы сразу четко определились — лес должен вести себя как настоящий, то есть валиться под гусеницами танков и гореть при попадании ракеты. Одно дерево, обладающее всеми этими свой-

ствами, создать не проблема, если их пятьсот, то это уже сложнее.

На создание статичных деревьев мы пойти не могли, поэтому пришлось сократить их количество. Кстати, а вот и одно из деревьев, внутреннее название — «Укропная пальма».

МГ: Укропная пальма — это замечательно, но не укропом единым жив игрок, чем намереваетесь взять своего потребителя?

О.К.: Ответ есть, но он не так прост. Игра получилась многожанровая. Здесь и стратегия в реальном времени, и шутер. Причем мы подошли к вопросу смешения жанров не так, как это сделано, к примеру, в Battle Zone. Главное слово в нашем слухе — свобода, как ни странно слышать его в игре, разбитой на кампании и миссии. Вы можете сосредоточиться на том элементе игрового процесса, который ближе именно вам. Мы не навязываем ни экономические сложности, ни жесткое действие. Если предпочтительным окажется стратегический вариант, то вы вполне можете практически не покидать командного модуля, заниматься разработкой ресурсов, конструированием техники и т. д. Если же вам ближе коптит огромного железного дровосека — будьте любезны! Ведомые прикрывают ваши филиейные части, а впереди, только огонь взрывов и резкие вспышки лазерных пушек. Задания тоже можно выполнять по-разному. Миссия закончится только после выполнения пунктов, указанных в брифинге, в остальном вы полностью вольны вычеркивать эти самые пункты самым невероятным способом. Тем более что мы постарались так изготовить сценарий каждого задания, чтобы тупое накопление с последующим выносом всех и вся никогда себя не оправдывало.

МГ: Где вам удалось раздобыть столь удачный движок? Сейчас многие предпочитают приобрести готовый, это экономит массу времени, хотя и делает игру устаревшей по определению.



В кадре (справа) — знаменитая укронная пальма. Леса этих прекрасных деревьев, к сожалению, не сохранились к приходу человека, теперь лишь редкие экземпляры оживляют пустынный ландшафт.

Маскирующая окраска — вещь хорошая, даже в таком «кислотном» мире, как этот. Впрочем, вокруг окраски техники до сих пор идут споры, и не исключено, что в окончательном варианте все будет иначе.

О.К.: Движок полностью наш. Его разработка продолжалась почти три года. Когда все это начиналось, мы и представить себе не могли, что все выльется в такой серьезный проект. Как шутят некоторые наши сотрудники, это была попытка сделать красивый скринсейвер, из которого получилась «Железка». В настоящий момент скринсейвер стал несколько тяжеловат, хотя и красив по-прежнему. Игра тестируется и в режиме скринсейвера. То есть мы сделали модель карты, на которой развиваются два равноценных противника. Они отстраивают базы, устраивают сражения, и все это без вмешательства человека. Даже камера летает совершенно свободно. Когда враги занимают своими делами в течение суток реального времени, то это действительно напоминает скринсейвер. Необходимость подобных экспериментов навязана процессом отладки. Наша задача — добиться

того, чтобы игра могла продолжаться несколько суток и ни один буфер не переполнился или не возник какой-нибудь другой сбой. Стабильность превыше всего.

М.Г.: Насекомые замучили?

О.К.: Сейчас мы в процессе активного поиска багов, основная часть уже отловлена и препарирована, однако отдельные представители еще остались. С ними мы боремся, постепенно приближаясь к стадии финального бета-тестирования. Основные сложности возникают при сборке игры. Отдельные блоки делают разные группы программистов, потом эти готовые кирпичи объединяются в продукт, обычно именно здесь и кроется причина всех ошибок. Люди не могут думать абсолютно синхронно, сколько бы времени не было потрачено на предварительное согласование, все равно на этапе сборки всплывают какие-то нестыковки. Здесь может помочь лишь тестирование до пол-

ной потери пульса. Поэтому мы и оставляем игру воевать саму с собой, когда уходим на ночь из офиса.

М.Г.: Как я понял, финальная стадия тестирования означает скорый выход игры? Когда же вы нас порадууете?

О.К.: Мы ориентируемся на декабрь этого года. В принципе все уже готово, мелкие доработки не в счет. По прогнозам наших маркетологов, самым подходящим является именно это время, нам остается прислушаться.

М.Г.: Что ж, будем надеяться, что ваши планы исполнятся и уже к концу этого года можно будет сыграть в релизную версию. Кстати, не могли бы вы рассказать в двух словах о сюжете «Железки»?

О.К.: С этим у нас произошла странная история. Еще в процессе разработки игры мы озадачились ее сюжетным обоснованием. И тут начали происходить странные истории — с каждым из тех, кому удавалось хоть что-то узнать о сюжете, что-то случалось. Внутри фирмы мы могли спокойно обсуждать все перипетии происходящего в далекой пылевой туманности и тайнах порталов, оставленных там Зодчими...

М.Г.: Ладно, не будем тревожить Зодчих. Поговорим о землянах, о людях, которые с вами работают. Сколько занято человек в разработке проекта?

О.К.: В настоящий момент над игрой работают два художника и около десятка программистов, одним из которых является ваш покорный слуга. Конечно, за три года большое количество специалистов как примыкало, так и откалывалось от проекта, сейчас, в финальной стадии, осталось совсем немного народа. Это закономерный в отрасли процесс. Всегда по ходу разработки кому-то надоедает заниматься одним и тем же, люди уходят в другие области. В то же время постоянно примыкает какое-то количество людей, за-

интересованных в производстве игр. Как правило, ближе к концу работы общее количество сотрудников, занятых в проекте, несколько снижается, именно так и получилось — в настоящий момент над игрой работают всего около 12 человек.

М.Г.: После успеха «Паркана» вы, наверное, рассчитываете на большой успех — игра действительно получилась замечательная. Собираетесь повторить достижение?

О.К.: Мы собираемся его оставить позади, хотя, конечно, в итоге решать играющей общественности. Мы все знаем случаи, когда многообещающие проекты не находили своего игрока, а бывало и наоборот. Мы вложили в игру много труда, фантазии. Будем надеяться, что это будет оценено игроками.

М.Г.: Последний вопрос. Вы известны как фирма, ориентированная на внешний рынок. Я заметил, что рабочая версия — на английском языке. Получается так, что игра, сделанная у нас в стране, будет подвергаться локализации так же, как и любая иностранная. Нет ли тут противоречия?

О.К.: Противоречия никакого нет. Во-первых, английский язык для рабочей версии выбран по эгоистическим соображениям. Мы в большинстве своем, англофоны, да и общаться на рабочие темы гораздо удобнее в английских терминах. Сейчас полным ходом идет процесс перевода, есть свои сложности, но мы с ними справимся. Насчет локализации могу сказать следующее: еще неизвестно, что именно придется локализовывать, вполне может статься, что русская версия увидит свет еще до английской, мы сейчас думаем над этим.

М.Г.: Спасибо, что уделите нам такую массу времени. За месяц до релиза каждый час превращается в золото. Надеемся, что все ваши планы воплотятся в жизнь, и мы с удовлетворением погрязнем в мире «Железной стратегии». **М.Г.**



Согласитесь, выглядит крайне многообещающе. Стоит предположить, что третий мехвоин уже ногти до локтей сгрыз от зависти. И словно этого мало — минимальные системные требования, просто подарок для чемпиона!



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Почему-то в журналах принято публиковать превью к играм. А вот мы решили во вступилове к превью к играм опубликовать превью к ревью в следующем номере нашего журнала! А вам так слабо?..

Итак, понеслась. Исследуем суперигру Red Alert 2, которая в нашей мегаредакции умудрилась на сутки прервать рабочий процесс, чего до сих пор никому не удавалось. Red Alert 2 — это суперигра. Если бы в нашем журнале помимо рубрики MegaHit была бы еще одна, с минимальным изменением в названии, она бы однозначно попала туда! Нет, я не про то, что вы подумали, я про GigaHit.

В RedAlert 2 есть все, что нужно настоящему компьютерному игроку. Хорошие и плохие. Плохие — они одновременно самодержцы и коммунисты, а именно царь Романов и его адъютант, зомби-токен Ленин. На своих супердиржаблях эти два титана прибывают в столицу доброго мира Америки город

солнца Нью-Йорк и убивают там тетенек и детишек. Генерал-обезьяна Владимир очень радуется, народ солнечной Америки грустит, на руинах Статуи Свободы злой самодержец-коммуняга царь Романов возводит бараки в форме памятника солдату в тулупе, а вокруг ходят мрачные небритые мужики в красных косоворотках. Видно, правда, все это плохо, но зато какой размах!

Играть в это надо просто обязательно. Westwood наконец разродилась суперигрой, которой от нее так долго ждали люди в белых халатах. Скорее всего, больше игр от Westwood не будет — отправят на принудительное лечение... А жаль славных парней.

И в игре — там опять русские меди дерут репу американским демократам. Так им и надо, чтоб игрушек таких больше не делали!



СОДЕРЖАНИЕ

- 23 Star Trek: Away Team
- 25 Return To Castle Wolfenstein
- 27 Pack Rat
- 29 Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- 31 NASCAR Racing 4
- 33 SimCoaster
- 36 Warrior Kings
- 38 Oni
- 41 Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
- 43 Duke Nukem Forever
- 46 Colin McRae Rally 2.0
- 48 Horse Racing Fantasy
- 50 Hitman: Codename 47

Ждем с нетерпением...

Hitman: Codename 47

Жизнь в Hitman: Codename 47 отнюдь не так проста, как может показаться с самого начала. По геймплею это намного превосходит «Вора» и услужливо наступает на пятки Deus EX, так и норовя оторвать подошвы. Это сложно!



Oni

Самое важное, по словам представителей Bungie Software, заключается в том, что они создают игру, в которой «бескомпромиссный action пронизывает весь игровой процесс, при этом не делая его примитивным и подходящим лишь для выпускников лесных школ».



Warrior Kings

Стандартный мир меча и магии. Геймера засылают в тридевятое царство с заданием нацепить корону на свою голову, раскатать родное королевство и установить мир во всем мире путем полного уничтожения неверных. Однако прежде чем кидать пальцы, стоит позаботиться о возведении замков и строительстве городов.

Return To Castle Wolfenstein

К сожалению, Гитлера мы уже пристукнули в первом «Вольфе», так что теперь его место займет Гиммлер.



Этот самый Гиммлер научился невесте где черной магии и создал дикие толпы суперсолдат. Разместились они в замке Вольфенштайн и его окрестностях и готовятся к борьбе за мировое господство. Планы мерзкие, интересам США противоречащие, поэтому в самое логово врага нас и забрасывают.

Стар Трек... как МАЛО в этом звуке...

Star Trek: Away Team

Я подозреваю, что компания «Парамаунт», которой принадлежит торговая марка Star Trek, насильно впаривает лицензии разработчикам и издателям компьютерных игр, а те вынуждены по-страшному извращаться и выдумывать, чего бы еще эдакого приписать вселенной «Звездного Пути». Принципиально нового ничего придумать не могут, поэтому сдирают чужие идеи, клонируют известные проекты и ужасно навязчиво подают.

Роман Шиленко

Паспорт

Star Trek: Away Team

Жанр: стратегия
Разработчик: Reflexive Entertainment
Издатель: Activision

URL: <http://www.activision.com>

Дата выхода: I-й квартал 2001 г.

Внимание, разработчики игр Дикого Запада и не менее дикого Востока! Пропадает множество ценнейших идей: квест ужасов «Звездный Путь Василия Ивановича», гонки Need for Speed:

редактор их в печать не пропустит.

Вселенная «Стар Трек» состоит из связанных между собой кусков. События ST:AT разворачиваются в The Next Generation (TNG) после

в корабль USS Incursion и отправили совершать подвиги. Корабик, кстати, оборудован по последнему слову федеральной техники и мог маскироваться под любой из известных на тот момент кораблей любой расы.

Кампания состоит из 18 миссий. В центре внимания игры мирный договор между Федерацией, Империей Klingonov и Ромуланами, а вернее, противостояние с угрожающими

Был взят на вооружение принцип специализации, когда каждый агент идеально заточен под конкретную деятельность, а геймеру остается только решить вопрос комплектования группы.

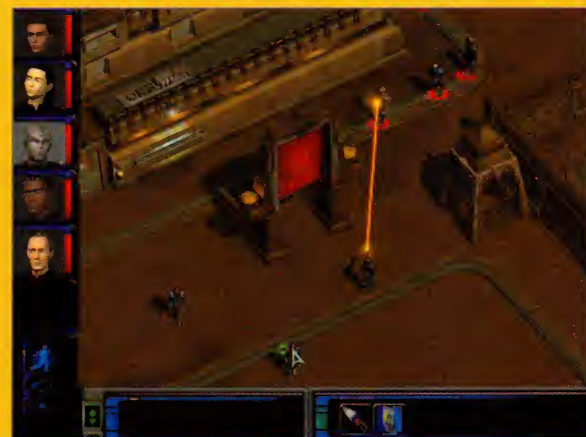
этому договору силам. То неизвестная группировка распространит непонятно для чего жутко опасную инфекцию, заразив даже самых известных личностей «Стар Трека», то среди офицеров Федерации появится предатель,



В вверенный вам отряд войдет 18 лучших офицеров флота. А вот сколько выйдет... Это неизвестно даже командованию, которое должно как никто знать своих солдат.

Star Trek Unleashed (а то won сколько гонок сделали на пустом месте в «Звездных войнах»), футбольный симулятор Star Trek Championship... Вот, представьте себе, если к вам на улице в течение пяти минут подойдет десять человек с круглыми значками «Хочешь...? Спроси...!», то какие слова вы найдете для одиннадцатого? Вот у меня имеются точно такие же в адрес стартрековских распространителей, только наш

известных по большей части только фанатам Dominion Wars. В ходе этих самых войн генеральный штаб вооруженных сил Федерации задумался о необходимости создания своего элитного зеленоберетного подразделения для разрешения проблем, которые оказались не по зубам федеральным дипломатам и регулярному флоту. По окончании войн были отобраны лучшие боевые офицеры, их раскатали физически и умственно, запихнули





которого необходимо быстро вычислить и отловить, то командование отдаст приказ на взлом корабля-кубика Боргов и удовлетворение всеобщего любопытства по поводу того, что у него находится внутри. Добавим к этому саботажные миссии, освобождение посла Ворфа, посещение Академии Звездного флота, спасение ученого с

Ромулус, Кью'Нос, Земля, куда ж без нее, и космические корабли.

ST:AT — командная игра, и главный ресурс в ней — оперативники. В самом начале доступны всего лишь несколько агентов, но ближе к концу команда расширится до 18 человек, если вы не будете позволять себе их терять. Вместо стандартной RPG'шной системы роста в ходе игры статистик и навыков персонажей был взят на вооружение принцип специализации, когда каждый агент идеально заточен под конкретную деятельность, а геймеру остается только решить вопрос комплектования группы, непосредственно идущей на дело. Офицеры делятся на пять классов: Командер, Инженер, Ученый, Безопасности, Медик. У каждого класса есть свое оружие, специальное оборудование и навыки. Командер нужен для общего руководства — «слуга

царю, отец солдатам». Медики не только лечат и сканируют предметы трикодером, но и владеют техникой гипноза и отключения нервной системы противника. Инженеры хакают вражеские компы и системы безопасности, взламывают двери, совершенствуют оружие, юзают

всяческие интересные девайсы типа стасисных ловушек, чинят поломанные предметы. Ученые могут надевать устройства невидимости, использовать подавители аудиощумов, мешать работе систем обнаружения. Офицеры Безопасности занимаются «мокрыми» делами, специализируются в снайперской стрельбе, подрывном деле, метании гранат. Расовая принадлежность может добавить оперативнику тот или иной скилл. Например, медик с Вулкана владеет нервным уколом (или как этот приемчик у них там называется). Поскольку игрок волен выбирать любую тактику — от скрытного проникновения под устройством невидимости до забрасывания связкой гранат любого источника звуков, то безвременная кончина агента не является чем-то ужасным, так как его можно либо заменить на другого с похожими данными, либо избрать другую тактику. В зависимости от первоначального задания и выбранного геймером плана действий комплектуется группа из 4–6 человек, которой и предстоит выполнить задание. Стоит учитывать возможность изменения целей в ходе миссии. Например, если забыть об осторожности, то камеры наблюдения зафиксируют ваши честные лица, и тогда появится необходимость выкрасть или уничтожить пленку. Более миролюбивый стиль игры чреват получением бонусов. Если при налете на клингонскую исследовательскую базу не погибнет никто из персонала, то их воины в благодарность ненадолго присоединятся к вам. Я думаю, игравшие в X-COM, Jagged Alliance, Commandos наверняка уже заметили определенное идеологическое или графическое сходство. Как в Commandos, желательно следить за зоной видимости солдата противника, как в Baldur's Gate, можно нажать паузу и раздать в таком режиме приказы, как во многих играх, чем меньше шума производит боец,

В зависимости от первоначального задания и выбранного геймером плана действий

комплектуется группа из 4–6 человек, которой и предстоит выполнить задание.

клингонской биостанции, находящейся под бомбингом ромулан. Местом действия миссий избраны известные стартрековские локации: планеты Вулкан,



В одной миссии оперативники побывают в альма-матер, Академии Федерального Флота. Однако и в родных пенатах нельзя забывать о работе. Работа это святое.



Отряд попал в засаду клингонцев и остался только один выход — загрузить заблаговременно подготовленный «сейв». Конечно, можно и попытаться что-нибудь сделать. Однако все равно ведь перебыют, редиски!



Все дороги хороши, выбирай на вкус... Это к вопросу о тактике. Что же до стратегии, то это вообще разговор отдельный. Стратегическое мышление в этой игре понадобится как нигде.



Диагноз

Редкие, как сумчатый слон, российские фанаты серии «Стар Трек»! Вы можете смотреть в 2001 год с радостью и оптимизмом, так как в самом его начале вы будете осчастливлены выходом Первой Стартрековской RTS о буднях федерального спецназа!!! Ксм, остальным советую побережь психику.

тем меньше врагов зададутся вопросом «Кто там?», и много других, уже не раз виденных в прошлом деталей. Единственное, что есть нового, так это отображение степени шумности солдата и показ зоны слышимости издаваемых им звуков. Графика, как вы сами видите по

скриншотам, сегодняшнему уровню не соответствует.

Основной упор в ST:AT делается на сингл, но мультиплеер будет. Правда, максимум на шестерых и только по локальной сети. Диагноз неутешительный. Не то, чтобы однозначно «в морг», но и до восторгов далековато. Если бы те,

кто планирует заниматься распространением этого чуда в нашей стране, скинулись и закупили бы какой-нибудь стартрековский сериал для рекламы среди нас, а так, имхо, эта вселенная бесконечно далека и безразлична подавляющему большинству российских игроков. **MG**

Дело Гитлера живет... но не побеждает!

Return To Castle Wolfenstein

Наверное, статью про игру Return To Castle Wolfenstein стоило начать с какого-нибудь душераздирающе-ностальгического вступления про маленькую, но гордую команду id Software, про тяжелое время, когда процессоры были слабенькие, а памяти — не больше 640 Кбайт, про бессонные ночи перед убогим монохромным монитором и тому подобные вещи, но я так не поступлю. Потому что в продолжении одного из первых трехмерных шутеров нет почти ничего, что было тогда, много лет назад, на заре 3D-игр.

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Return To Castle Wolfenstein не только не повторяет Wolf3D по графике (это было бы просто смешно), но даже и разрабатывается совершенно левой командой, никакого отношения к id Software не имеющей. В начале 2000 года Activision с гордостью сообщила, что ею куплена лицензия на марку Wolfenstein, и в скором времени геймеров постигнет новое приключение в шкуре спецгента по имени William J. «В.Д.» Blazkowicz (интересно, многие ли из вас имели представление, как звали этого бравого парня?).

Впрочем, сказать, что создатели оригинального «Вольфа», «Думов» и «Квак» вообще ничего существенного не сделали для новой игры, будет неправдой. Все-таки им принадлежит ее центральное ядро — движок. Он позаимствован у последнего, самого совершенного творения этой команды — Quake III Arena. А Gray Matter Interactive Studios, которой поручена основная разработка, будет лишь всеческими способами раскрывать его красоту, удобство и технологическое совершенство.

Кому-то может показаться, что было неправильным доверять легендарный сюжет молодой,

никому не известной команде. Однако, как обычно случается в нашем мире, все новое — это хорошо забытое старое. Gray Matter имеет достойный послужной список и достаточный опыт работы в игровом бизнесе. Под другим именем, конечно. Команда сформирована из бывших коллег по Xatrix, компании, которая достойно продолжала дело великого Дюка Нукема в игре Redneck Rampage, а уж что в Kingpin'e творила — вы и сами могли видеть.

О чем же будет новый боевик времен Второй мировой? Конечно же, про немцев. Или против

Паспорт

Return To Castle Wolfenstein

Жанр: 3D-шутер

Разработчик: Gray Matter

Interactive Studios

Издатель: Activision



<http://www.activision.com/>

Дата выхода: апрель 2001 г.



Темные подземелья замка, освещаемые лишь неверным светом факелов. Здесь так легко заблудиться, что враг не удосужился выставить охрану. Немного удачи, и мы без лишнего шума проникнем в самый центр его укреплений.



Насквозь замороженные рабочие помещения сейчас пустынные. Но единственная ошибка — и невесть откуда появятся автоматчики и устроят охоту. На нас.

немцев — так будет правильнее. А еще лучше сказать — против фашистов, чтобы никого не обижать. К сожалению, главного злодея Гитлера мы уже пристукнули в первом «Вольфе», так что теперь его место займет Гиммлер. Оба на «Г», и поэтому какая разница? И вот,

Для выполнения особого задания командования в нашем распоряжении окажется большое количество огнестрельного и прочего оружия в основном трофейного. Несколько типов pistols, автоматов и ружей интересны лишь их историческим соответствием, а самые впечатляющие и мощные — это базука и огнемёт. Последний вообще шедевр: его пламя способно правильно обтекать препятствия и поджигать врагов. Есть еще гранаты и кое-что особенное, но я про него рассказывать не буду, а то совсем сюрпризов не останется.

выпускающей пулю за пулей, в надежде взять измором. Теперь компьютерный соперник должен проявлять знания стратегии и тактики, взаимодействовать со своими соратниками, а также быстро реагировать на происходящие в игре события. В Return To Castle Wolfenstein это реализовано.



Единственный нормальный путь в замок Вольфенштайн — канатная дорога. Ей воспользоваться можно, но тогда нужно быть готовым к встрече с отборными немецкими частями, обороняющими этот район.

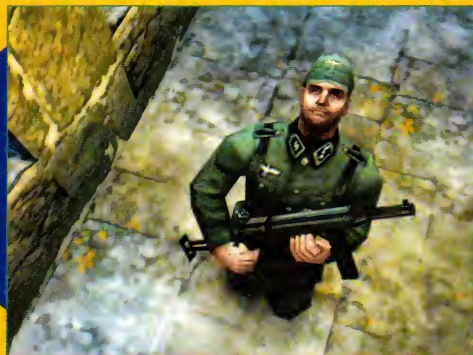
значит, этот самый Гиммлер научился невесть где черной магии и создал дикие толпы суперсолдат. Разместились они в замке Вольфенштайн и его окрестностях и готовятся к борьбе за мировое господство. Планы мерзкие, интересам США и прочих стран противоречащие, поэтому в самое логово врага нас и забрасывают.

Графическое исполнение всей задумки впечатляет весьма и весьма. Замок Вольфенштайн из темного серого камня, возвышающийся величественной громадой в туманной дымке, поражает. Его угрюмые казематы и тайные подземные ходы действуют угнетающе и создают очень зябкую атмосферу. И на этом фоне — совершенно реальные гитлеровцы, которые настолько же хороши, насколько карикатурны были противники в первом «Вольфе».

Вместе с внешним видом поменялся и интеллект вражеских солдат. Сейчас не те времена, когда игрок будет довольствоваться неподвижно стоящей фигурой с автоматом или пистолетом и тупо

Графическое исполнение всей задумки впечатляет весьма и весьма. Замок Вольфенштайн из темного серого камня, возвышающийся величественной громадой в туманной дымке, поражает.

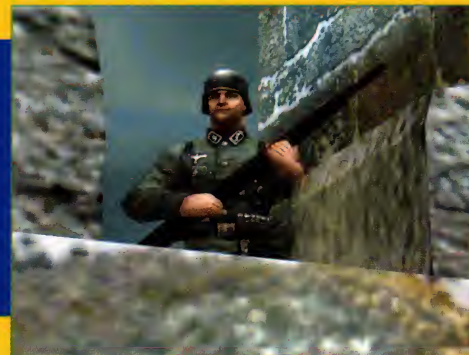
Для начала — личные качества. Они варьируются в зависимости от звания, но кое-какие принципы присущи всем. Например, использование окружающего пространства для прикрытия. Только полный идиот во весь рост нападает на обученного агента,



Если враг способен поднимать голову, это говорит о многом. Такой не пропустит ни легкое движение где-то наверху стены, ни тихий шорох на отвесной скале, поднимающейся из пропасти.



Кровавый свет лампы сигнализации уже бесполезен. Тот, кого он должен был предупредить, давно не подает признаков жизни, развалившись в неестественной позе на полу.



Часовой пока лишь осматривает свой сектор — настороженно, но не слишком внимательно. Самый лучший способ с ним покончить — немедленно снять снайперским выстрелом... Если, конечно, имеется винтовка с оптическим прицелом.

нормальный солдат спрячется за стеной или бочкой и будет вести огонь оттуда. Когда место станет слишком опасным, — игрок пристреляется или подойдет близко — его быстро меняют, организованно отступая на другие, заранее подготовленные позиции.

Если район прикрыт крупнокалиберным пулеметом, то нет ничего более естественного, как воспользоваться им, а не гибнуть раз за разом, стараясь поразить шпиона из ручного оружия.

И наконец, гранаты — это оружие не мгновенного действия: немного сноровки и удачи — и вот смертельный подарок возвращается его владельцу. Конечно, взрыватель можно подрегулировать, и детонация произойдет в тот момент, когда гранату попытаются поднять и откинуть. Тогда можно будет насладиться кровавым фонтаном — совсем неплохой исход, правда не для немецкой стороны.

Как видите, все говорит о большой интерактивности, хотя я до нее добрался только сейчас. Начинайте теперь радостно повизгивать, пока я перечисляю все возможности игрока. Самое главное — это использование предметов. Стулья, ящики и тому подобные вещи, более-менее подходящие по весу, могут быть подняты и брошены в противника. Также ими легко баррикадируются двери, чтобы получить небольшую передышку. Некоторые старые кирпичи в стенах выбиваются пулями, и тогда прячущийся враг оказывается легко уязвим, даже не



Вот такие чудеса: посылали нас на борьбу с солдатами, а воевать приходится со всякой нечистью. И чем дальше, тем больше встречается на пути зомби, мумий и прочей мертвечины. Какой же это союзник пришел на помощь Гиммлеру?!

подозревая об этом. Крупные стационарные орудия можно захватывать и использовать для своих нужд, при этом следует аккуратно перебить расчет, стараясь не повредить саму пушку. И, наконец, чудо девелоперской мысли — бочки с горючим: пробив одну из них, вы увидите, как по земле растечется маслянистая жидкость, по которой можно скользить. А если выстрелить еще пару раз, высекая искры, бочка скажет «Бум!» и поранит неосторожно приблизившихся к ней людей. Про гранаты я говорил выше.

Музыка почему-то всегда не в почете при представлении игры. А так хотелось бы сказать, что сопровождать Return To Castle Wolfenstein будут боевые нацистские марши и песни на

колоритном немецком языке. Но нет... Это все лишь догадки, не основанные ни на чем, кроме моих представлений и желаний.

Зато известно про мультиплеер, которого в принципе не было в родоначальнике серии. Тут как обычно — обязательный дефматч и еще несколько режимов, точные параметры которых пока уточняются. Беспокойства эта часть не вызывает: движок Quake III и разрабатывался для сетевых сражений, так что плохо не получится.

Когда все сказано и красиво расписано, нужно обнадеежить и скорой датой выхода. Не получается. Буквально на днях Return To Castle Wolfenstein перенесли на апрель 2001 года. Ну что ж, подождем... **MG**



Кого высматриваешь? Поздно, Genosse! Я уже прошел все посты и теперь с острым ножом в руке неслышно подбираюсь сзади.



Диагноз

Возвращение в прошлое — в период Второй мировой войны — совсем не возвращение в прошлое 3D-игр. От старого Wolf3D осталось только имя, в остальном — это потенциальный хит с крутейшей «немецко-фашистской» графикой.

А кофе на клавиатуру тоже вирус пролил?

Pack Rat

Оказывается, можно создать чрезвычайно милую и симпатичную игру, затратив на все про все около двух тысяч единиц российской национальной валюты, по недоразумению именуемой «американскими долларами». И при этом проект обещает завоевать немаленькую территорию в сердцах игроков, решивших дать своим мозгам и остальным мыслительным частям тела некоторый отдых. Называется это пока еще не свершившееся чудо Pack Rat.

Понять, чем же на самом деле окажется новая игра, очень просто. Достаточно напрячь свой самый главный орган и представить себе аркадный action или action-образную аркаду с видом от первого или третьего лица, в которой явственно сквозит дух приснопамятного симулятора

Колобка — Pacman'a. Теперь окрасьте игровое окружение в мутные и мрачные цвета, создайте запутанные лабиринты, в углах которых накидайте микросхемы, процессоры и трупы электронов. Абра-швабра-кадабра! Перед вами практически готовый мир Pack Rat. Впрочем, судя по всему,

разработчики тоже не особо долго изнуряли себя процессом создания игры. Так, по словам главного дизайнера и по совместительству владельца Rogue Studios Дина Мартинетти, все уровни Pack Rat были созданы level-дизайнером компании за каких-то четыре недели. Примерно столько же

Иван Помидоров

Паспорт

Black & White

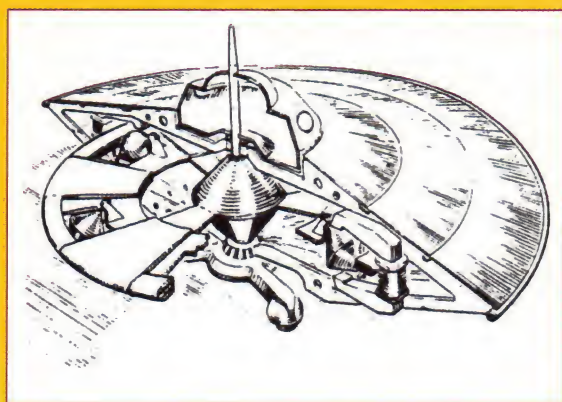
Жанр: action

Разработчик: Rogue Studios

Издатель: Crystal Interactive

URL www.roquestudios.com/pack.html

Дата выхода: декабрь 2000



Pack Rat не требует от игрока постоянного просиживания штанов — кросс по внутренностям компьютера можно начинать когда угодно и когда угодно заканчивать.



времени заняла и разработка моделей участников компьютерного шоу.

В результате мы с вами вот-вот получим игру, посвященную приключениям простого американского тинейджера-вундеркинда Авеля. Юное дарование, учащееся в одном из последних классов школы, из всех подростковых сил готовилось к последнему экзамену, создавая простую машинку перемещений. Работал агрегат до обидного примитивно: лазер дезинтегрировал любую материю до уровня атомов, после чего телепортировал получившуюся кучу в другое место, где она вновь приобретала первоначальную форму. Самое интересное, что ошибки в схеме Авеля не было. Зато она была в ДНК его родного брата. Однажды, когда подрастающий Эйнштейн трудился в своей лаборатории, оборудованной в подвале типичного американского вигама, туда ворвался вооруженный водяным пистолетом его родственник, преследовавший кошку. В это время Абель как раз пытался телепортировать прямо себе в рот яблоко, за которым ему было очень лениво тянуться. И вот в момент наведения лазера на цель несчастное пушистое животное, обезумев от очередной порции жидкости, вылитой на него, запрыгнуло на компьютер и пробежалось всеми своими

четырьмя растопырками по клавиатуре. Разумеется, это привело к моментальному изменению наведения телепортирующего луча и его последующему срабатыванию, так как кошка, будучи очень умной зверюгой, перед тем как вернуться на землю, успела нажать Enter. Юный американский изобретатель не успел даже высказать на русском народном языке своему родственнику, что он о нем думает, как вспышка лазера отправила его в долгое путешествие.

Погуляв в дебрях подсознания и вернувшись в себя, Абель обнаружил, что находится в загадочном городе, искрящемся морем огней. В центре непонятно кем населенного пункта начинался странный лабиринт, тянувшийся до самого горизонта. Где-то поодаль стояли сооружения, увидев которые, знаменитые Empire States Building и Останкинская сырокопченая башня дружно бы сделали суицид из-за острого

немедленно!» Спустя мгновение, увидев четырех несимпатичных роботов, направлявшихся к нему явно с нехорошими намерениями, в его черепной коробке, помимо тараканов, жуков и пробки, забегала мысль: «Баста, карапузики, кончились танцы! Вирус — это я!» И воспользовавшись 101-м приемом каратэ и народной мудростью «В нашем деле главное — вовремя смыться», Абель бросился в бега...

Несмотря на то, что, как правило, с вирусами в компьютерных кругах не церемонятся, Pack Rat обещает быть доброй и симпатичной игрой. «Мы не собираемся превращать наш проект в Unreal Tournament. Во-первых,

таких игр и так достаточно, а во-вторых, у нас и не получилось бы, — признался товарищ Мартинетти. — Мы хотим создать нечто доброе и веселое, во что можно играть и играть. Игра не заканчивается в принципе. Она становится лишь быстрее и

Единственным существенным недостатком Pack Rat является то, что в игре будет отсутствовать режим мультиплеера.

приступа зависти. Внезапно к Авелю пришла мысль, и он стал ее усиленно думать. В результате он смог сообразить, что очутился вовсе не в параллельной Вселенной или, на худой конец, в гостях у зеленых инопланетян из созвездия Большой Медведицы, а в своем собственном компьютере. Но не успел Абель как следует восхититься своей гениальностью, как услышал разнесшийся над загадочным городом голос какой-то тетки: «Вирус обнаружен на 8-м уровне. Уничтожить вирус

сложнее, приближаясь к границе возможного».

Вражеские роботы живут в Pack Rat собственной жизнью. Вместо того чтобы уныло мотаться по одним и тем же маршрутам, изображая из себя суровых вахтеров, они занимаются своими делами, впрочем, отвлекаясь на игроков при их появлении. В игре нет какого-либо сценария, сюжетного развития событий и прочей никому не нужной ерунды. Pack Rat не требует от игрока постоянного просиживания штанов — кросс по внутренностям



Несмотря на разный внешний вид роботов, каждый из них одинаково сильно стремится уничтожить вас.



Хотя мимо уснувшего голубого робота и можно было прошмыгнуть, всегда бодрствующие охранники серьезно усложняют эту задачу.



Сейчас коварный робот нас не видит. Поэтому мы либо идем в обход, как все нормальные герои, либо коварно нападаем на него сзади.



Сами разработчики называют этот уровень «Комната пончиков». Чтобы не быть съеденным и продержаться здесь необходимое время, придется как следует попрыгать.

компьютера можно начинать когда угодно и когда угодно заканчивать. Это именно та игра, в которую вы полноценно сыграете в перерыве между парами или в то время, как злобный начальник отправился устраивать головомойку какому-нибудь несчастному за игры в рабочее время.

Единственным существенным недостатком Pack Rat является то, что в игре будет отсутствовать

режим мультиплеера. Разработчики хотят как можно быстрее представить проект широкой публике, но добавление в игру мультиплеера требует серьезной переработки движка, что, по мнению создателей Pack Rat, отнимет у них слишком много времени.

Вообще, в качестве движка Pack Rat разработчики используют Genesis 3D, созданный

в компании Eclipse, а ныне Wild Tangent. По их уверениям, движок может поспорить с Quake II, но, в отличие от последнего, распространяется абсолютно безвозмездно, то есть даром. Единственным недостатком Genesis 3D конструкторы Pack Rat называют отсутствие поддержки от создателей движка. Кроме того, хотя они того или нет, но исходники игры точно так же станут доступными общественности, как уже сейчас доступны исходные коды Genesis 3D.

Pack Rat уже очень скоро появится в продаже. После многотысячных боевиков забавно будет взглянуть на игру, созданную фактически в гараже на сэкономленные на школьных завтраках деньги и способную стать отличным тренажером для расслабления уставших нервных клеток. В конце концов, не каждый день появляются подтверждения золотого правила: «Все гениальное — просто». **MG**

! Диагноз

Если в вашей жизни случаются стрессы и мозг периодически просит разрешения уйти в кратковременный отпуск, то с помощью новой игры вы без труда переживете и то и другое. Более того, переживете вы эти напасти с блаженной улыбкой на устах — Pack Rat это обеспечит.

Ты нужен «Братству стали»!

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Многие игры имеют продолжения. Использовать проверенную идею всегда выгоднее, чем начинать какой-то новый, никому не известный и потому весьма рискованный проект. Но самые популярные представители мира интерактивных развлечений не просто обзаводятся последователями, а начинают захватывать другие жанры. Легко вспоминается серия *Might & Magic*, распространившаяся из РПГ уже и в экшн, и в стратегии, подмяв при этом под себя вполне самостоятельный мир *King's Bounty*; приходят также на ум *Elder Scrolls* с ключевым *Daggerfall* и еще несколькими вариациями по сюжету и жанровым элементам; даже семейка *Warcraft* чуть не обзавелась собственным квестом — стремление развиваться вширь налицо.

С тало быть, нет ничего удивительного в том, что и такая любимая народом игра, как *Fallout*, получила новую жизнь в стратегии *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*. Interplay, давно занимающийся выдавливанием всех возможных доходов из старых идей, поручил Micro-Forte отрезать лишние RPG-элементы и сконцентрироваться на походовых боях, в результате чего и должен получиться конкурент

Jagged Alliance с давней и насыщенной предысторией.

Игра разворачивается во времена второго *Fallout*'а, и вам предстоит стать командиром отряда «Братство стали», чтобы провести его через всю центральную часть США, выполняя некое боевое задание. Для достижения главной цели придется проходить промежуточные миссии, а также обеспечивать собственное

выживание в многочисленных случайных встречах с врагами.

В ваше распоряжение поступят пять бойцов, принадлежащих к различным расам и обладающих разными характеристиками. Как и в оригинальных РПГ, в отряд, помимо людей, могут попасть собаки и deathclaw. Но кроме них еще и такие совершенно бредовые существа, как радскорпионы и двухголовые коровы. Впрочем, есть уверенность, что ими список не

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Жанр: стратегия
Разработчик: Micro-Forte
Издатель: Interplay

URL www.interplay.com/falloutbos/

Дата выхода: I квартал 2001 г.



Главный персонаж создается вручную, и его характеристики вы сможете настроить. Остальная часть отряда формируется из predeterminedных новобранцев.



«Зеленые» оказались в невыгодной позиции: мы бьем по ним сверху, прячась за колоннами, а они вынуждены падать с открытого пространства. Исход предreshен.



Во время обычной проверки здания отряд натолкнулся на засаду. Но опыт сыграл свое — в первые же минуты боицы рассредоточились, и теперь врагам придется несладко. Лучше бы они на своей базе сидели.

ограничится, и воевать на стороне игрока сможет чуть ли не половина бывших монстров. Разве что супермутанты в силу их совершенного отвращения к людям не предадут своих родичей.

Главный персонаж — ваш виртуальный двойник и начальник милитаризованной экспедиции — создается вручную, и его

станете развивать солдат, распределяя набранные ими очки по характеристикам и скиллам.

Возможности по управлению, имевшиеся в РПГ, слишком урезаны для полноценного тактического симулятора. Чтобы избавиться от этого недостатка, было добавлено несколько необходимых движений и способов перемещения. Ваши подчиненные будут теперь бегать, приседать, ползать, карабкаться на препятствия, предоставляя многочисленные варианты ведения боя.

Появилась также возможность пользоваться различными видами техники, усиливая маневренность и защищенность солдат. Транспортные средства позволяют перевозить вашу команду и тяжелое оборудование с места на место; быстрее, чем пешком, добираться до врага, а значит, раньше и эффективнее атаковать; а также использовать крупные виды вооружений, установленные на борту. Плюс ко всему врагов удастся запросто раздавить массивным корпусом своей боевой машины и не тратить на патроны.

Типов миссий, которые предстоит научиться выполнять, достаточно много: разведка местности, поиск и уничтожение

объектов, десантирование, патрулирование и засада. Вместе они складываются в сюжетную линию, разделенную на шесть частей и 25 заданий. При этом не учитываются непредусмотренные стычки, которые полезны для зарабатывания экспы. Есть определенное влияние ваших прошлых успехов на выбор очередной задачи, так что полное прохождение будет несколько иным в каждом новом случае.

В качестве фона для войны используются развалины городов, подземные убежища, выстроенные людьми, чтобы укрыться от ядерного кошмара, полудикие деревушки деградировавших американцев, глубокие пещеры и обычная пустынная местность, покрытая скудной растительностью. В графике с первого же момента разработки основной упор был сделан на сходство (а лучше сказать — полную идентичность) изображения с тем, что игроки могли видеть в Fallout'ax. Ничего кардинально нового не предвидится, и ожидать этого не стоит. Только зарегистрированные и лицензированные картинки из прежних игр серии.

Одна из самых замечательных особенностей Fallout Tactics —



Ночная атака. Из темноты на ничего не подозревающих патрульных обрушился шквальный огонь, и никакого сопротивления уже оказано не было. Внезапность — отличный союзник.

характеристики вы сможете настроить. Остальная часть отряда формируется из predeterminedных новобранцев. По крайней мере, это верно для одиночной игры. По мере получения опыта вы, конечно же,

В городе свои правила ведения боя. Но все-таки нигде и никогда нельзя допускать, чтобы противник зашел в тыл и безнаказанно отстреливал наших солдат.



Красивое цветное освещение — главный герой этого скриншота. Перестрелка еще не началась: наш отряд только высадился в зоне и пока не столкнулся с противником. Но будьте уверены, через минуту это произойдет.



Как весело приехать на танке и расстреливать врага, находясь за непробиваемой толщей брони!



Умело используя элементы местности, отряд «зеленых» перебил почти всех солдат противника и теперь добывает оставшихся. Пленных не берут, но можно попытаться сбежать.



Хорошо рвануло! Удачный выстрел — и вот уже численный перевес на стороне «зеленых». А ведь казалось, что им не сдобровать: все погибнут под напором превосходящих сил «красных».

многопользовательский режим. Этого всегда не хватало, и вот теперь можно будет сразиться в привычной обстановке не с туповатым искусственным интеллектом, а с хитрым и легко меняющим стиль поведения человеком. Из одиночной в

можно поднимать до желаемой высоты.

Кроме разборок один на один, игра позволяет сойтись в командной баталии, в общей сложности собрав на одной карте до 18 игроков и 36 подконтрольных им бойцов. Специальная система

вражеской. Играя совместно, можно использовать как специальные карты, так и взятые из одиночной игры. В общем обычный мультиплеер, как в 3D-шутерах, только с видом от третьего лица.

Вот так из РПГ делают стратегии. Вероятно, вслед за Fallout Tactics пойдут и другие известные ролевушки, скажем, Baldur's Gate. Тоже будет интересно: все-таки средневековая атмосфера, магия опять же... Может выйти очень неплохо. А может и не выйти. Пока посмотрим на первый блин, а уж по продажам издатель разберется, вышел ли он комом или вполне себя оправдал, и идею стоит развивать. **MG**

Кроме разборок один на один, игра позволяет сойтись в командной баталии, в общей сложности собрав на одной карте до 18 игроков и 36 подконтрольных им бойцов.

сетевую игру разрешено переносить развитых персонажей, так что уровень своей команды

распределения цветов помогает каждому игроку отличать свои юниты от чужих, свою команду от



Переделка Fallout'a в подобие Jagged Alliance.

Идея интересная, хотя и сомнительная.

Все же игры надо разрабатывать от самого начала и движок затачивать под все ее требования. А вот так просто взять и поменять жанр, не внося серьезных технологических изменений, опасно.

Четвертая жизнь за рулем

NASCAR Racing 4

Любой уважающий себя виртуальный гонщик знает компанию Papyrus. Несмотря на название, явно намекающее на Египет, фирма занимается разработкой вовсе не симуляторов гонок на бегемотах, а совсем наоборот — автосостязаний NASCAR. Процесс этот идет уже с 1995 года, и за это время Papyrus успел реализовать немало гоночных проектов. В настоящее время полным ходом мчатся работы над очередной серией NASCAR Racing. Порядковый номер у которой 4.

В NASCAR Racing 4 используется новый движок, который с самого начала заточивался под OpenGL. Впрочем, сейчас разработчики трудятся над драйверами Direct3D, дабы обеспечить игре максимальную совместимость с современными видеокартами. В результате все объекты в игре могут похвастаться

четкими красочными текстурами. Причем модели автомобилей выполнены настолько качественно, что, глядя на них, я стал задумываться о том, что в общем-то и не нужна мне настоящая дорогая машина, — виртуальные гораздо красивее. Так или иначе, но с точки зрения графики NASCAR Racing 4, безусловно,

сможет считаться одной из самых красивых игр жанра.

При этом новый проект Papyrus позволит мучить себя даже на весьма медлительных машинах, которые только-только вырвались по производительности вперед счетов. Достигаться это будет, естественно, тем, что движок NASCAR Racing 4 сможет легко и

Иван Помидоров

Паспорт

NASCAR Racing 4

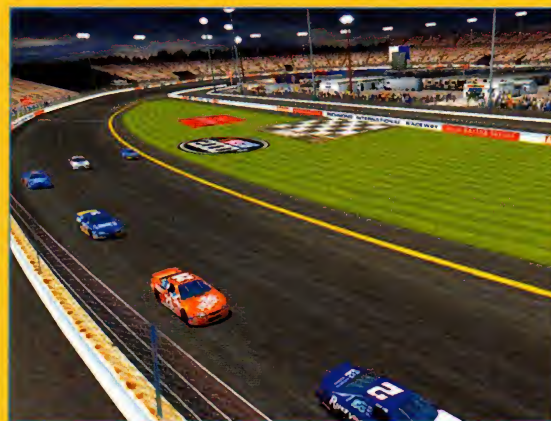
Жанр: автосимулятор
Разработчик: Papyrus
Издатель: Sierra Studios

URL: <http://www.papy.com/>

Дата выхода: февраль 2001 г.



Поскольку гонки — штука опасная, трассу огораживают колючей проволокой, плюс к этому устанавливают вышки, куда сажают часовых.



Гонка идет уже достаточно долго, но расклад сил определился только недавно.

непринужденно подстраиваться под любую игровую систему. То бишь, если игрок является счастливым обладателем сверхнавороченного компьютера или хотя бы богатого родственника, он, конечно, получит возможность выставить все характеристики игры на максимум. В случае же, если любитель быстрого счета не может похвастаться высокой производительностью своего электронного друга, у него всегда остается выход — снизить детализацию до предела, сократить детальность прорисовки, отключить зеркала заднего вида, после чего

реальностью в таком разрешении, какое только может вытянуть их вполне реальная техника. Иными словами, при наличии в чреве компьютера той же GeForce 2 Ultra NASCAR Racing 4 можно будет запустить хоть в

информацией о том, что поведение каждого колеса автомобиля будет моделироваться отдельно. Итак, еще большую значимость приобретает такая деталь автомобиля, как прокладка между рулем и сиденьем, — эффективно

На данный момент мы располагаем информацией о том, что поведение каждого колеса автомобиля будет моделироваться отдельно.

наслаждаться соревнованиями между цветными кубиками. Сами же разработчики предпочитают для экспериментов над NASCAR Racing 4 использовать 800-МГц машинки, снабженные какой-нибудь новомодной GeForce 2. В результате, по их словам, они достигают результатов в 50–60 fps при разрешении 1600x1200. Впрочем, это далеко не все, на что будет способна новая игра. Виртуальные гонщики смогут любоваться автомобильной



Сила, даже и центробежная, не в деньгах, а в ньютонах. Поэтому машины так ловко летают по крутой трассе.

разрешении 2000x1500. Особенно стильно это станет смотреться в сочетании с каким-нибудь 14-дюймовым окном в виртуальность.

Серьезным нововведением обещает стать применение в игре пугающе реалистичной физической модели. В результате на данный момент мы располагаем

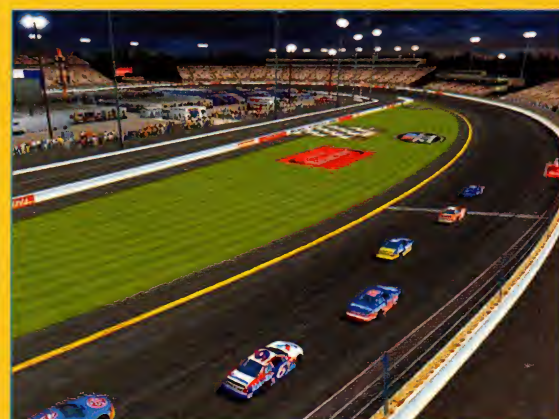
управлять стальными чудовищами станет одновременно сложнее и интереснее.

Примерно то же самое можно сказать и о системе настройки автомобилей. Специалисты автоспорта будут от нее в восторге. Дело в том, что они получают средства, чтобы изменить

Поскольку стадион девственно чист, можно предположить, что соревнования еще не начались, и бесчинствующие фанаты автоконюшен еще не успели навести свой порядок.



Довольно часто звезды могут длиться до позднего вечера, когда тьма опускается на мир и гонщики получают возможность портить друг другу жизнь, светя дальним светом.





Подобные пары никогда не держатся вместе долгое время. Рано или поздно один уходит. Вперед. Прямо как у людей.



Перед вами последние четыре машины, уцелевшие в данном заезде. Все их соперники уже давно вышли с трассы.

в машине абсолютно все, что они только могут нафантазировать. При наличии определенного желания в виртуальных мастерских можно будет сконструировать даже копию нового автомобиля завода АЗЛК. И в NASCAR Racing 4 подобное чудо легко сварганить за

несколько минут, после чего отправиться на соревнования шокировать своих конкурентов. Кстати, живых соперников в новой игре может быть до 43 человек. Этот скромный факт весьма однозначно говорит о том, что жить NASCAR Racing 4 будет долго и счастливо.

Таким образом, через несколько месяцев перед нами возникнет, возможно, один из лучших автосимуляторов. Срок его выхода подобран очень хорошо: примерно в то же время происходят знаменитые соревнования Daytona 500. Так что принять в них участие смогут все желающие. **MC**

! Диагноз

С каждым новым игровым проектом все сильнее и сильнее стирается грань между нашей реальностью и реальностью по ту сторону экрана. И NASCAR Racing 4 грозит окончательно ее добить. По крайней мере, в жанре автосимуляторов.

Виртуальный парк культуры и отдыха

SimCoaster

Если перед вами долгое время стояла проблема, связанная с реализацией запасов просроченных воздушных шариков, а также стремительным снижением популярности нового аттракциона «Ямало-ненецкие горки», то с выходом тренажера Sim Theme Park (в Европе он известен под названием Theme Park World) она, наверняка, удачно разрешилась. Эта игра для настоящих менеджеров несла в себе огромный запас новых идей, чем не могли похвастаться ни оригинальный Theme Park, ни Roller Coaster Tycoon. Но главным, конечно же, являлось то, что в Sim Theme Park владельцы парков развлечений получили возможность лично испытать какое угодно свое творение, наблюдая его во всех трех D.

В игре можно было создать абсолютно любой аттракцион и спустя несколько секунд уже радостно похрюкивать от удовольствия, являясь его испытателем. Sim Theme Park давал шанс вспомнить детство, позволяя кататься на качелях и каруселях, предлагал окунуться в мысли о юности во время прогулок по парку в поиске самого дешевого пива. Увидев, какую армию фанатов породил их проект, tandem Electronic Arts/Bullfrog Productions не долго думая принялся за создание продолжения игры. Очередная серия получила название SimCoaster.

Несмотря на то, что проект получил новое имя, суть его осталась прежней. Графика SimCoaster выдержана все в том же классическом для Bullfrog «мультяшном» стиле, процессы сопровождаются замечательной анимацией. Иными словами, у любителей Sim



Хотя телескоп, установленный в парке, по своим возможностям не уступает «Хаббл», смотреть на звездное небо находится очень мало желающих.

Иван Помидоров

Паспорт

SimCoaster

Жанр: экономическая стратегия

Разработчик: Bullfrog Productions

Издатель: Electronic Arts

URL <http://www.bullfrog.co.uk/>

Дата выхода: февраль 2001 г.



Игрокам придется носиться по вверенному им участку, отстраивая новые и новые аттракционы. Однако если им для открытия очередных территорий, необходимо будет выполнить специальные задания.



Вид «Альпийского аса» выглядит не слишком внушительно, за ним скрывается трасса покруче пресловутых американских горок.



Аттракционы в игре работают практически на любых источниках энергии. Сейчас перед вами район парка, получающий энергию от паровой машины.

Theme Park нет никаких поводов для беспокойства. Те элементы, за которые SimCoaster полюбили большой и чистой любовью, также остались на своем родном месте. Зато структура игры, равно как и цели, стоящие перед игроками, поменялась самым кардинальным образом. В новом проекте виртуальным искателям развлечений будет предложено стать членами корпорации, которые возглавят маленький и убогий парк бескультурья и отдыха. У юных управляющих появится возможность строить самые модные аттракционы, включая открытые биотуалеты и закрытые на висячие замки

колумбарии. При этом если менеджерам удастся сделать свое заведение самым чистым и прикольным местом в округе, то большие дядьки наверняка поделятся с ними акциями компании. Это позволит застраивать новые территории, создавать уникальные приборы

18 бизнес-заданий, которые вольготно разместятся на 15 уровнях. Помимо этого там же найдут приют 10 состязаний, которые в первой части игры были связаны с хорошо всем известными «золотыми билетами».

Решение различных задач, выполнение всевозможных

Разработчики добавили к посетителям аттракционов родителей, бабушек с дедушками и прочих родственников.

для извлечения из гостей удовольствия, и в итоге — грести деньги здоровой детской лопаткой или даже ключицей.

В отличие от своего старшего брата Sim Theme Park, в котором существовали четыре региона, SimCoaster сможет похвастаться лишь тремя. На этот раз разработчики решили сконцентрировать свое внимание на создании более-менее реалистичных картин. В новой игре ими окажутся Полярная зона, территория Арабских сказок и район имени Жюль Верна. Каждая из этих площадок предоставит игрокам возможность выполнить

миссий — все в SimCoaster направлено исключительно на то, чтобы заполучить контрольный если уж и не выстрел, то хотя бы пакет акций. Как и в Sim Theme Park, игрокам придется носиться по вверенному им участку, отстраивая новые и новые аттракционы. Однако если им захочется чего-нибудь новенького, тепленького, свеженького, то для открытия очередных территорий, изобретения оригинальных приборов для получения удовольствия необходимо будет выполнить специальные задания. Причем приниматься за них можно тогда, когда этого пожелает любой из указательных пальцев на ноге игрока. В отличие от Sim Theme Park, где время на раздумья не давалось совсем, в SimCoaster внимательно все изучайте сколько угодно долго, откладывая на послезавтра то, что можно сделать завтра. Однако, несмотря на то, что тянуть с решением дел управляющие смогут до последнего момента, решать их придется все-таки качественно. Стоит провалить пять разных спецзаданий, и игра в роли управляющего закончится, превратившись в 3D-боевик, посвященный полной опасности и лишений жизни деклассированного собирателя пустых бутылок. С другой стороны, никто и не обещал, что работа руководителя парка будет простой и забавной.

По загадочному течению обстоятельств народ стекается на водные аттракционы только в теплую погоду.



В нашем деле главное — вовремя смыться от разъяренных посетителей. Поэтому в парке всегда дежурит спасательный вертолет.



В зоне, стилизованной под древний Египет, все аттракционы носят явно выраженный арабский характер. Поэтому евреи сюда не ходят.

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ!

ПОДВОДНАЯ ЛОДКА

2
CD



НОМЕР 12'2000

**ВЫЙДЕТ С 2-МЯ
КОМПАКТ-ДИСКАМИ!**

**НА ВТОРОМ ДИСКЕ
НОВОГОДНИЕ ПОДАРКИ
ДЛЯ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ**

А ТЫ ЗНАЕШЬ?

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 3 8 0 1 4



Диагноз

Игру, безусловно, можно будет рекомендовать в качестве тренажера всем западным управляющим центрами развлечений. Для наших же родных начальников всех разновидностей SimCoaster, конечно же, не будет столь важен: и так уже черти сколько живем в парке аттракционов.

Жизнь вообще штука тяжелая. А если при этом приходится управлять развлекательным комплексом, на территории которого действуют всевозможные силы природы, то перспективы вырисовываются довольно интересные. Ведь погодные условия будут непосредственно влиять на популярность тех или иных аттракционов. Навряд ли большую популярность сыщет развлечение, связанное с прыжками со скалы в море, когда звук «бабах» сменяется на «бултых» лишь во время редких приливов. Тем не менее в SimCoaster не обязательно навсегда закрывать такой объект. Вместо этого можно просто снизить цены на билеты, а в качестве утешительного приза переломавшим кости гостям ломать еще одну косточку совершенно бесплатно.

Но поскольку так издеваться над детьми, которые были



Несмотря на то, что пеликаны в Альпах не водятся, катание на этих зверюшках является одним из самых популярных аттракционов.

единственными гостями парков в Sim Theme Park, может быстро надоесть, то в SimCoaster разработчики добавили к посетителям аттракционов родителей, бабушек с дедушками и прочих родственников. В игре планируется также значительно расширить штат, который будет

подчиняться виртуальному управляющему.

Итак, если вы всегда мечтали вдоволь покататься на качелях-каруселях или же в качестве оператора аттракционов поиздеваться над посетителями, то продолжение культурно-парковой эпопеи придется вам по душе. **MG**

Shogun Меча и Магии

Warrior Kings

Роман Шиленко

Аспорт

Warrior Kings

Жанр: real-time стратегия
Разработчик: Black Cactus
Издатель: Sierra Studios

URL: <http://www.sierra.com>

Дата выхода: весна 2001 г.

Разработчики игр ускоренными темпами переводят жанр RTS на трехмерные рельсы, однако фэнтези-направление продолжает оставаться двумерным. Warcraft, Total Annihilation: Kingdoms, Warlords: Battlecry и некоторые находящиеся на грани релиза проекты не имеют приставки «три-дэ». Оно и правильно, ведь не все новое хорошо. Например, я считаю, что апгрейд графики (и не только ее) в «Третьих Героях» только испортил игру. И поскольку мэтры не могут позволить себе пойти на риск нововведений, то должен был появиться новичок, не имеющий аудитории, к мнению и пожеланиям которой надо прислушиваться, и горячий желанием сказать трехмерности «да». Таковым стала Sierra (безусловный монстр игровой индустрии), не обладающая сколь-нибудь заметными заслугами в выбранном секторе.

Стандартный мир меча и магии. На развалинах некогда могучей империи образовалось множество самостийных королевств, предающихся ныне любимому занятию, то есть войне друг с другом. Геймера засылают в одно такое тридевятое царство со специальным заданием: нацепить корону на свою голову, раскачать родное королевство и установить мир во всем мире путем полного уничтожения неверных. Как это знакомо! Однако идеи мирового господства на первых порах придется отложить, а заняться надо обороной от особо



Не пройдет и часа, как над этим фортком будет развиваться Веселый Роджер. Клянусь костями Флинта!

Армия андедов изобрела новую формацию «полный хаос». Обмануты будут все. Даже противник.



После Shogun глазу будет ужасно не хватать моря красивых боевых знамен, но зато появятся очень продвинутые осадные орудия.

настойчивых соседей и экономическим развитием. Прежде чем кидать пальцы, стоит позаботиться о возведении замков и строительстве городов.

Первый ресурс — это еда. Строится деревня, рядом втыкается мельница, вокруг расчищаются поля, после чего остается ждать момента, когда солнце, воздух и вода начнут заполнять закрома нашей маленькой родины. Ничего нового по сравнению с предшественниками, как видите. Еды нужно много, так как крестьяне, солдаты и домашние животные любят кушать. Особенно хороша армия должна питаться перед сражением, так что принцип «Немного крупы перловой, немного

несутся в хату, хватают арбалеты и начинают отстреливаться. Какой прогресс!

Принципиально разных рас, например, как зерги и протосы из Starcraft, в WK нет, так что в этом смысле все государства будут в равных условиях. Отличия будут связаны с деревом технологий, вернее, с тем выбором направления исследований, который сделает местный самодержец. Полное исследование одной ветви протекает достаточно долго для того, чтобы стало невозможным изучить дерево полностью. Разные направления дают разный набор доступных для строительства зданий и видов войск для набора. Уже известны такие ветви, как Порох, Торговля,

(просто фиксация факта появления чего-то нового) и промышленного шпионажа (воровство), но детали реализации этой фишки пока не раскрыты.

Боевые действия в WK будут сильно напоминать Shogun — те же многочисленные отряды кавалерии, лучников, пикинеров и прочих заполнят игровое пространство, двигаясь в определенных формациях. Кстати, о формациях. Они крайне важны в WK, и использование того или иного боевого порядка заметно влияет на исход боя и количество потерь. Кавалерия хороша против пехоты, пикинеры успешно противостоят кавалерии, лучникам при хорошем прикрытии вообще все равно кого дырывать — подобные плюсы и минусы всех видов юнитов придется учитывать будущему королю. В отличие от Shogun в WK действие происходит все-таки в мире фэнтези, поэтому и на земле будут нечеловеческие создания, и с неба кое-что будет падать. Здесь опять играет роль выбранный геймером путь. Последователи Света могут рассчитывать на небесный огонь, чуму и другие подарки богов, а фанаты Тьмы на эскадрильи

Боевые действия в WK будут сильно напоминать Shogun — те же многочисленные отряды заполнят игровое пространство, двигаясь в определенных формациях.

коры дубовой, немного болотной тины, немного дорожной пыли — солдат не умрет голодным!» (с) в WK не катит. Новость заключается в том, что продукты не распределяются автоматически где-то за кадром, а их надо возить из городов и деревень в лагерь войск. Это открывает возможность избегать прямого столкновения с противником, засылая ему в тыл партизанский отряд для перехвата вражеских обозов с провиантом. Сделать то же, что проделали русские во время войны с Наполеоном. С помощью такой тактики вполне реально довести противника до голодной смерти! Соответственно для успешного прохода своих обозов геймеру придется выделять большой отряд сопровождения, поскольку во вражеском AI подобная партизанщина прописана. Радует, что крестьяне при возникновении опасности ведут себя гораздо приличнее, чем в других играх. Если враг подступает к родной ферме, они бросают плуги и сохи,

Церковь, Кораблестроение, Греческий Огонь, Осадные Орудия. Разнообразие тактик вроде бы обеспечено. Способ продвижения по дереву зависит от общего пути, выбранного геймером. Выбор делается в начале игры и впоследствии не может быть изменен. Если вы идете по дороге Света, то некоторые открытия (доступ к новым юнитам и зданиям) случатся при достижении подданными определенного уровня «веры» (что это такое и за счет чего он растет или падает, авторы пока не объясняют). Если вы выбрали путь Тьмы, то займитесь человеческими жертвоприношениями, и Сатана подбросит вам идейку-другую. Впрочем, старый способ получения научных открытий с помощью коллектива ученых, коим одинаково безразличен элаймент геймера, никто не отменял. Различия в технологиях соседних государств приводят к необходимости ведения разведки



Крестьяне при возникновении опасности бросают плуги и сохи, несутся в хату, хватают арбалеты и начинают отстреливаться.



Чучело с кишками в руках предназначено в дар силам Тьмы. В качестве ответного жеста ждите технологического прорыва.



Диагноз

Warrior Kings является «первым блином» в жанре фэнтези-стратегий реального времени. Всемирно известный «кулинар» и знаток игровой кухни Sierra уверяет в правильности выбранного курса, хотя новыми будут только техника формаций и фантастический мир, а все остальное сильно напоминает Shogun.

горгулий, орды демонов и андедов. Авторы сочли, что процессу осады и использованию соответствующих орудий надо уделить особое внимание и тогда осадные башни поползут к стенам вражеских замков в 3D, тараны начнут по-настоящему бить в городские ворота, катапульты красиво забросают защищающихся камнями и так далее. «...Soon many will fall, we are storming the wall, stones fall like snow from the sky...» (c) Manowar.

Single-режим представлен одной длинной кампанией. В каждой миссии помимо нескольких стандартных целей будет возможность подцепить небольшой побочный квест, успешное выполнения которого принесет определенные бонусы. Планируется, что в ходе кампании игрок сможет вернуться на пройденные ранее карты. Игра одинаково хорошо должна подойти и новичкам, и ветеранам. Для первых предназначен tutorial и подсказки по ходу игры, вторым наверняка понравится возможность выделять хоть все (а это несколько сотен!) юниты в одну группировку и управлять ею одним движением мыши — редко встречающаяся фишка.



Мультиплеер представлен совместной игрой до восьми игроков, причем часть из них может управляться компьютером. Кто с кем и против кого играет, устанавливается в опциях, то есть любая игра легко превращается и в deathmatch, и в cooperative. Ограничение в восемь участников связано с возможностями движка WK, но его доводка еще не закончена, и число может быть

увеличено. Всего запланировано включить в игру около 50 мультиплеерных карт. Минимальные системные требования: частота 266 МГц и любой акселератор. Увеличение частоты и наличие крутой видеокарточки скажется только на графике (спецэффекты, реальность окружающего мира, etc.), но скорость игры от этого не изменится. **MG**

Они следят за тобой!

Oni

Иван Помидоров

Игра, созданием которой из всех сил занимается народ из Bungie Software, на первый взгляд является очередным 3D-боевиком. Но не простым, а сочетающим в себе рукопашные бои, перестрелки с использованием разнообразного огнестрельного и даже холодного и не подающего признаков жизни оружия. Самое важное, по словам представителей Bungie Software, заключается в том, что они создают игру, в которой «бескомпромиссный action пронизывает весь игровой процесс, при этом не делая его примитивным и подходящим лишь для выпускников лесных школ».

Паспорт

Oni
Жанр: 3D-action
Разработчик: Bungie Software
Издатель: Bungie Software

URL <http://www.bungie.com>

Дата выхода: начало 2001 г.

Все действие в Oni разделено примерно поровну между рукопашным «рубилвом и мочиловом» и упражнениями в стрельбе по живым мишеням. Главный персонаж игры, прилагая чудовищные усилия, сможет сосредоточить в своих загребущих лапках немислимый арсенал, начиная с пистолетов-гранатометов и заканчивая ракетницами с глушителями. Однако кризис, проявившийся в виртуальной реальности и вылившийся в хроническую нехватку боеприпасов, не позволит

быстро и безболезненно проскакать через все уровни Oni. Именно поэтому большую важность приобретают навыки рукопашного боя; кроме того, разве не здорово порвать своими руками на донорские органы какого-нибудь гадкого монстра? Выяснить бы еще, кому эти органы потом подойдут...

Как правило, все 3D-adventure-игры предлагают несчастным игрокам понуро бродить по уровням, разыскивая очередной рычаг и подбирая нужную комбинация кнопок. Одним словом,

«если я сломаю эту веточку, то смогу найти разводной ключ возле неработающего крематория». Теперь всем можно крутить фонарики полчаса: в Oni подобных ужасов не будет. По крайней мере, согласно заявлениям разработчиков, которые клянутся своими «мышьями». С другой стороны, основные замечательные атрибуты adventure-игр — огромное количество уникальных персонажей, необъятные игровые пространства — почтят своим присутствием и данный проект Bungie Software. Oni окажется

напичканным различными героями и антигероями, которые станут отличаться друг от друга стилем боя, поведением и еще огромным количеством характеристик. Они (не игра, а именно персонажи) будут сражаться на стороне персонажа, предавать его за 30 часов бесплатного доступа в Internet и вообще всячески раскрывать свою гнусную и не очень сущность.

Поскольку прошлое в игровой индустрии по большей части занято мистическо-магическими стратегиями (исключения рассматривать здесь и сейчас не будем), совершенно не удивительно, что сюжет Oni отправляет игрока в будущее. В 2032 год, где ему предстоит сыграть роль Коноко — роковой (отнюдь не поповой!) женщины, агента суперполицейского подразделения Tech Crimes Task Force. Эта дама даже получила задание внедриться и уничтожить любой ценой ужасный преступный синдикат. «Фи! — скажете вы. — Обычная история про полицейских и



Данное упражнение из художественной гимнастики называется «двойной бум-бум с переворотом».



Гараж — самое лучшее место для приставаний к одиноким женщинам. Но только в том случае, если женщина не полицейский.

пересмотреть взгляды на жизнь и по крайней мере один французский фильм. Дело в том, что, как говорят разработчики, по своей атмосфере игра будет напоминать замечательный кинопроект La Femme Nikita.

Управление в Oni будет строиться по стандартной схеме 3D-action'ов, разве что добавятся

фитиль у своей последней бомбы с часовым механизмом и эффектно выпрыгнуть из помещения сквозь стекло, в то время как враги будут заняты аутодафе.

По ходу игры Коноко станет совершенствовать свои бойцовские способности. Если на первых уровнях клавиша удара будет заставлять ее сделать вялый тычок в физиономию противника, то во время последующих боев эта же кнопка позволит нанести врагу целую серию ударов, которой позавидовал бы Майк Тайсон, не будь он еще и специалистом по откусыванию ушных раковин (подобного умения у мадам, к сожалению, не будет).

Тем не менее в Oni широко используются очень хитроумные технологии, чтобы порадовать даже самых искушенных игроков. Вам о чем-нибудь говорят слова: интерполяция, высокополигональные модели? Нет? Сейчас расскажу. Если вы большой дока в этих делах, немедленно пропустите следующий абзац, дабы и дальше заблуждаться относительно уровня своего развития.

Интерполяция (в случае компьютерных игр) позволяет аккуратно и гладко перетекать анимации из одной формы в другую. Например, в большинстве игр от третьего лица перед

В проект Oni были приглашены два настоящих архитектора, которые занимались разработкой реальных зданий (в основном водоканал и небоскребов) в реальном мире.

бандитов...» «Угу», — отвечу я. Но все же есть то, что обещает нас порадовать и все-таки заставить удостоить игру своим вниманием, когда она наконец-то выйдет. Чем дальше Коноко будет проникать в преступное сообщество, тем более мрачно и зловеще станет развиваться сюжет. Кто она? Кому можно верить? Как говорил старик Мюллер: «Никому в этом мире верить нельзя. Мне можно». Но в мире Oni даже перед ним не стоит отрывать всю свою душу... Впрочем, опыт человечества говорит в пользу такой линии поведения. Тем же из вас, кому человечество не указ, я порекомендую еще разок

несколько клавиш для ударов руками, ногами и другими конечностями. В любой момент можно переключиться из режима вооруженного противостояния в безоружный режим и накомылять супостату в рукопашном бою. Если в разгаре сражения у игрока вдруг закончатся патроны, то он имеет возможность, совершенно не напрягаясь, запустить своим пистолетом в черепную коробку противника и попытаться вырвать его оружие, после чего радостно разрядить обойму очередного приобретения. Ну а если дело вдруг запахнет керосином или другой быстровоспламеняющейся жидкостью, имеет смысл зажечь



Сюжет Oni отправляет игрока в будущее. В 2032 год, где ему предстоит сыграть роль Коноко — роковой женщины, агента суперполицейского подразделения Tech Crimes Task Force.

Этот загадочный прибор, похожий на гинекологическое кресло XXI века, является самым обыкновенным спальным местом, то бишь койкой.



Некоторые персонажи игры находятся на стороне главной героини. За это их быстро начинают ненавидеть и жестоко бить. Приходится спасать.



В деле спецназовца главное — вовремя появиться перед врагами. А затем не менее вовремя смыться, как только будет замечено подкрепление, спешащее на помощь негодяям.

прыжком персонаж должен показать вам все, на что он способен: принять низкий старт (главное, чтобы сзади никто не бежал с шестом), начать движение, как следует разбежаться и лишь потом подпрыгнуть. Это вызывает некоторую задержку между нажатием клавиши, ответственной за прыжок, и непосредственно этим событием. При помощи

Персонажи будут отличаться манерой поведения: от пофигистичной до трусливой или, наоборот, яростно-агрессивной.

интерполяции, применяемой в Oni, любое действие происходит в момент прикосновения к кнопке, поэтому персонаж чрезвычайно восприимчив к командам игрока. Коноко может нестись, как степной тушкан, после чего сделать кувырок вперед, а затем подпрыгнуть и пяткой в нижнюю челюсть противника. Все это будет выглядеть как одно сплошное



Полно контактный Action начался всего несколько минут назад, но противников уже осталось всего лишь двое.

движение. Что касается многополигональности, то есть информация о том, что даже самые незначительные объекты в игре будут состоять не менее чем из 800 полигонов, а основные персонажи — не менее чем из 1200.

В отличие от абсолютного большинства игр, в которых уровни создаются различными дизайнерами, в проект Oni были приглашены два настоящих архитектора, которые занимались разработкой реальных зданий (в основном водокачек и небоскребов) в реальном мире. Первоначально уровни строятся в AutoCAD, чтобы игроки почувствовали всю реальность окружающей действительности, а затем обрабатываются дизайнерами второго эшелона, чтобы быть включенными в игру. Уровни будут весьма разнообразными: от 15-этажных полицейских участков до огромных подземных заводов и горных замков-крепостей.

Мультиплеерные уровни создаются, чтобы обеспечить

самую быструю игру на уничтожение противника. Поэтому действие будет происходить в узких замкнутых пространствах вместо обширных уровней, доступных в одиночной игре.

Как говорят разработчики, они приложили очень много сил к созданию системы AI в Oni. Персонажи будут отличаться манерой поведения: от пофигистичной до трусливой или, наоборот, яростно-агрессивной. Соответственно и реагировать на внешний раздражитель в виде игрока они станут совершенно индивидуально. Они смогут общаться между собой, вызывать подмогу, прикрывать друг друга шквальным огнем, координировать свои атаки и вообще всячески препятствовать Коноко в ее изысканиях в мире Oni.

Игра обещает стать довольно интересным проектом. Ведь для того, чтобы вскарабкаться на вершины хит-парадов, у нее есть все необходимое альпинистское снаряжение. **MG**



Диагноз

Если вам надоело заниматься геноцидом несчастных компьютерных монстров в стандартных виртуальных концлагерях для чудовищ, то обратите внимание на Oni. В этой игре помимо пальцев придется еще шевелить и мозгами.



Уничтожить этот вооруженный до зубов асфальтоукладчик возможно только из гаубицы. Или с помощью женских чар.



При первых признаках начинающейся драки все окрестности пустуют со страшной силой. Свидетелей невозможно найти даже в гараже-бомбоубежище.

Сияющие высоты глубины

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Очень многие люди, особенно относящиеся к *generation Next*, услышав буквосочетание AD&D, в первую очередь наверняка подумают о вселенной *Forgotten Realms*. Может быть, все дело в волшебных пузырьках (по 0,5 литра) или в том, что *Forgotten Realms* является самой популярной игровой вселенной, построенной по канонам AD&D. Все современные популярные RPG, такие, как *Baldur's Gate*, *Tales of the Sword Coast*, *Icewind Dale* и *Baldur's Gate 2*, поголовно используют второе издание AD&D и происходят именно в мире *Forgotten Realms*.

Иван Помидоров

Новая игра *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor*, скорее всего, не внесет существенного изменения в текущий расклад сил. Однако серьезно пошатнуть устоявшуюся ситуацию она, безусловно, сможет. Разумеется, *Pool of Radiance* помещен все в ту же вселенную *Forgotten Realms*, однако в ней все будет происходить уже по правилам третьей версии AD&D. Кроме того, движок *Infinity*, созданный BioWare и применявшийся во всех вышеперечисленных играх, наконец-то сменится новым, который полностью поддерживает 3D-технологии, включая 3D-модели персонажей и прочие вкусности.

К сожалению, до сих пор так и не ясно, в чем же будет

заключаться сюжетная линия *Pool of Radiance*. Впрочем, это дает нам шанс не расстраиваться и даже не расчехляться раньше времени. На сегодняшний день известно, что в далекой сказочной стране вдруг появилась Лужа Сияния. Не знаю уж какому существу удалось ее сделать, но то, что пило оно перед процессом создания водоема мертвую воду, — это безусловно. Дело в том, что появившиеся энергетические волны способны превратить в симпатичного зомби любое даже самое некрасивое живое существо. Выступая в роли фэнтезийного Шерлока Холмса, игрокам предстоит выяснить, какая злая сила стоит за мелиорационными работами, приведшими к появлению Лужи. Именно это задание они получают от Эльминстера, который вместо того,

чтобы самостоятельно спасти мир, занимается наймом ничего не подозревающих героев, которым и предстоит столкнуться лицом к лицу со смертельной опасностью.


Несмотря на довольно заманчивые образы, которые строит в голове *Pool of Radiance*, многие относятся к игре довольно скептически. Это в общем-то неудивительно. Наводнившие мир RPG-произведения BioWare породили массу фанатов, которые глядят на несчастную Лужу Сияния как на жалкую подражательницу их любимой *Baldur's Gate 2*. Однако в действительности все не так, как на самом деле, и *Pool of Radiance* является полностью уникальным проектом.

Давно известно, что в правильной и хорошей RPG

Паспорт

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Жанр: RPG
Разработчик: Stormfront Studios
Издатель: SSI
Дата выхода: декабрь 2000 г.

 <http://www.poolofradiance.com>

Сражаться с врагами героям возможно только по очереди. Во-первых, потому что так злодея помучить сможет большее количество хороших персонажей. А во-вторых, потому что так задумали разработчики.



Для того чтобы спасти мир, игроки могут прибегать к любым средствам. Вплоть до перестановки мебели.



в обязательном порядке должны встречаться жестокие бои на многоручных мечях с гадкими монстрами, перестрелки трассирующими стрелами

Путешествовать по миру, бороться с мерзкими существами в Pool of Radiance придется в команде, состоящей из четырех героев, которые создаются игроком.



Потому в Pool of Radiance помимо традиционных классов персонажей будут присутствовать и несколько новых, которых не встретишь в последних RPG-проектах.

и прочая, и прочая. Очевидно, что далеко не любой герой сможет принять участие в таком разухабистом веселье. Поэтому в Pool of Radiance помимо традиционных классов персонажей будут присутствовать и несколько новых, которых не встретишь в последних RPG-проектах. Так или иначе, но уже сейчас можно выделить несколько героев, кому уготована участь стать самыми популярными бойцами в игре.

Монахи выглядят спокойными и послушными ребятами, и большинство обывателей считают, что они просто бродят по лугам и полям, аккуратно перепрыгивая через лягушек и прочих насекомых, время от времени медитируя и общаясь с Богом. На самом деле эти господа все свободное время посвящают борьбе со злом. Крепкие кулаки и энергия «ки» позволяют им отлично воспитывать нерадивых злодеев. Кроме того, монахи обладают способностью предсказывать атаки, что помогает им эффективно уворачиваться от различного колюще-режущещипающего оружия. По мере своего развития монахи совершенствуют свои боевые навыки, что позволяет им с голыми руками выходить против легионов врагов, вооруженных заточками и пилками для ногтей.

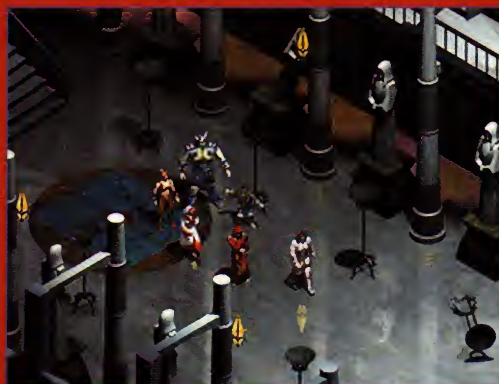
Колдуны обладают врожденной способностью накладывать чары на кого угодно. Впрочем, любой нормальный маг может наложить отнюдь не только чары. Великая сила волшебства дает им

возможность возвыситься практически над всеми другими героями. Возможно, наибольшей популярностью в Pool of Radiance будет пользоваться Вор. Ведь эти странники по жизни занимаются лишь тем, чем им хочется.

Что касается вражеских персонажей, то они в Pool of

Путешествовать по миру, бороться с мерзкими существами в Pool of Radiance придется в команде, состоящей из четырех героев, которые создаются игроком. К ним могут присоединиться еще двое спутников, воспитанных уже целиком в чреве компьютера.

С помощью ядовитой стрелы Эльфа можно легко и непринужденно расправиться с несколькими десятками-двадцатками монстров.



Команда отважных героев, к которым прибился еще пара спутников, готовится войти в Храм, который является их конечной целью в этом городе.

Radiance окажутся весьма разнообразными. Так, например, в виртуальной вселенной будут водиться как просто мерзкие, отвратительные чудовища, так и чудовища запредельной ужасности. Среди них можно назвать Дракончиков, Гаргулей, страшных, но симпатичных Привидений и прочих представителей семейства нечисти.

Сражаться со злом эти положительные персонажи станут в time-based режиме. Он представляет собой мичуринский гибрид пошаговых сражений и драк в реальном времени. Когда для героя наступает время боев, он сражается, как полноценный боец. После того, как его время истекает, он превращается в истуканчика

Pool of Radiance имеет шансы стать не менее популярной, чем ее ближайший конкурент — Baldur's Gate 2.

При этом роль одного из главных злодеев отводится весьма привлекательной особе.

Также к негодяйским персонажам относятся злобные эльфы, натренированные в лучших лагерях для магов-террористов. Компанию им составляют Железные Големы — огромные чудовища, весящие под тонну и практически неуязвимые для стандартного оружия. Уничтожить демонов возможно лишь с помощью магии.

и покорно ждет дальнейшего развития событий.

Конечно, система боев очень важна в игре, не ею единой живы RPG. Как уже было сказано выше, все в игре подчиняется третьему изданию AD&D, которое является последним словом в RPG-строении на сегодняшний день. Разумеется, основные элементы систем боев, заклинаний и развития персонажей останутся в Pool of Radiance неизменными. Однако новые правила позволяют



В данный момент перед героями стоит задача не дать прорваться зомби к магическому кругу. Вся беда в том, что убивать мертвых ужасно неудобно.



*Перед вами
привидение без
мотора.
Страшное,
но симпатичное.*

гораздо быстрее вникнуть в игровую систему, что представляется особенно немаловажным для новичков в мире RPG. Естественно, что в игру будут добавлены новые заклинания, классы героев, расы, правила боев и многое другое, что никогда ранее не встречалось в проектах этого жанра. Помимо этого Pool of Radiance сможет похвастаться интерактивным окружением, которое будет играть важную роль в решении

целого ряда ситуаций, возникающих на жизненном пути игроков.

Учтя опыт многих современных RPG, разработчики Pool of Radiance с самого начала уделили пристальное внимание режиму мультиплеера. В отличие от одиночной игры, которая фокусируется на выполнении огромного количества квестов, в мультиплеере игрокам будет предложено сосредоточиться на стремительном рубилове,

в котором смогут схлестнуться одновременно 6 бойцов. При этом лабиринты, подземелья станут создаваться случайным образом. Враги будут заселять их по специальным алгоритмам. Речь идет о том, что если в одном из подземелий игрок наткнется на тучу зомби, то имеет смысл оставить в покое несчастных зверюшек и сразу отправиться на поиски вражеского колдуна, управляющего ими.

Pool of Radiance имеет шансы стать не менее популярной, чем ее ближайший конкурент — Baldur's Gate 2. Причем эти игры идут ноздря в ноздю, и каждая из них наверняка предложит виртуальным путешественникам немало оригинальных идей. Что из них лучше? Пока неизвестно. Ясно лишь, что у мэтров RPG из BioWare появились достойные соперники. **MG**



Диагноз

У разработчиков игры есть опыт создания RPG. У их нового проекта есть новый оригинальный движок и самый последний свод правил AD&D. Что еще нужно игре для успеха? Пожалуй, только выйти в свет.

Вечный Дюк Ньюкем

Duke Nukem Forever

Проходят годы, совершенствуются игровые технологии, появляются и исчезают амбициозные проекты, взлетают на вершины хит-листов очередные большие и маленькие шедевры — жизнь кипит, и только Duke Nukem по-прежнему пребывает в состоянии глубокой заморозки. Как и раньше, срок его выхода — «когда будет готов», и ничто не в силах поменять это положение.

Последний год стал совершенно беззвучным для Duke Nukem Forever. Не было замечено практически никаких новостей ни на крупных выставках, ни в Internet. Разработчики отделиваются туманными объяснениями, что не хотят портить впечатление от игры и сглаживать тот шок, который постигнет игроков, впервые запустивших новую часть походов крутого парня Дюка.

Тем не менее информации, собранной косвенными путями, предостаточно, и ею было бы неплохо поделиться. Посему я так и поступаю. Если вы уже позабыли, что готовит нам 3D

Realms, или вообще ни разу не слышали про Duke Nukem Forever, — самое время освежиться-просветиться.

Сюжет игры в полностью не известен. Точнее, нет его официальной версии. А неофициальная звучит следующим образом.

Возродился давний враг Дюка — киборг Dr. Proton. Он



Ой, что это?! Куча щупальцев обвила полицейского или мутант-осьминог в форме копа? А, неважно. Сначала расстреляем, потом разберемся.

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Duke Nukem Forever

Жанр: 3D-экшн
Разработчик: 3D Realms
Издатель: Infogrames

URL <http://www.dukenukem.com/>

Дата выхода: декабрь 2000 г.



Во вполне цивилизованной Америке встречаются вот такие города-призраки. Покинутые лет сто назад, они постепенно разрушаются, создавая прекрасное место, где может укрыться различная межпланетная шваль.



Этот мужик здесь стоит, чтобы не пропускать никого без билета. Короче, напрашивается. Сейчас продадем ему еще одну дырку в голове прямо под козырьком каски — сразу станет сговорчивей.



Огромная плотина под названием «Дамба Гувера» стала следующей целью для инопланетян. Им нужна энергия, а здесь ее вырабатывается в достаточном количестве. Ну а для Дюка тут свой принцип: супергерою — суперразрушения.



Не забыта и такая приятная фишка из Duke3D, как движущиеся проигрывающиеся будит целые фильмы, а не просто отдельный небольшой набор картинок.

захватил известный секретный объект — Зону 51, в которой спецслужбы США проводили исследования НЛО и пришельцев. Оттуда суперзлодей связался со всеми инопланетянами галактики и быстро сколотил многочисленную армию. Под его контроль попала большая зона, включая город Лас-Вегас. Но главная его цель — мировое господство, и только Дюк Нюкем сможет остановить вторжение.

С движком игры произошли большие приключения, во многом приведшие к переходу проекта в разряд долгостроя. Изначально использовался движок от Quake II, но потом, как ни странно, для ускорения процесса разработки команда перешла на модификацию Unreal, а если

говорить более точно — Unreal Tournament. Сотрудничество с Epic Games дало полный набор инструментов для различных целей, великолепные внешние данные и сэкономило время на доработку движка.

Тем не менее кое-какие нововведения пришлось сделать. Была добавлена скелетная структура моделей, позволяющая с легкостью компоновать между собой различные объекты и более свободно с ними обращаться, например, расчленив и подбирая куски монстров (мало ли зачем). И второе важное дополнение: патентованный алгоритм

оптимизации, сокращающий число отображаемых полигонов, а значит, повышающий частоту кадров — плавность изображения.

Кроме того, не забыта и такая приятная фишка из Duke3D, как движущиеся картинки — на экранах телевизоров, рекламных щитах и т. д. Теперь она значительно расширена: проигрываются целые фильмы, а не просто отдельный небольшой набор картинок.

Одним из главных достоинств предыдущей части было оружие.

Особенно такие его представители, как уменьшитель и замораживатель. Их присутствие потрясало сетевую игру, давая возможность не только разобраться с противником, но еще и поиздеваться над ним. Почти наверняка эти пушки останутся и в Duke Nukem Forever. К ним добавится классическая бензопила и несколько сортов

огнестрельного оружия.



В качестве самого радикального средства выступит аналог атомной пушки из Shadow Warrior.

Враги также частично перейдут из прошлой игры. Став теперь трехмерными,

дорогу супергерою безрассудно преградят хрюкающие и визжащие свиньи-полицейские, и мы снова сможем перестрелять их для собственного удовольствия. Новые участники событий пока что неизвестны, хотя о паре главных героев уже рассказали — это женский персонаж Bombshell, единственная не поддающаяся шарму Дюка, и некий Gus, успевший даже разок сменить внешность.

Сам блондинистый спаситель человечества теперь чаще станет

Ха-ха, у нас теперь есть модная пила! Ух, как сейчас забегают серые инопланетяне, спасаясь от ее острых зубов! Но ничто им не поможет, не надо было на Землю прилетать.



Вот уж с кем мы еще не встречались, так это с ослими. Видимо, общество борьбы за права животных сильно надавило, и пришлось включить зверье в игру.



Вот идиот! Думал, Дюк Нюкем в казино играть пришел. Как бы не так, это не игрушки, а серьезно. Поэтому прочь с дороги! Кто не увернулся — я не виноват.

Несколько точных движений рычагами, и получается красивый фейерверк. Вот чему Дюк Ньюкем научился, пока отдыхал от тяжелых трудов супергероя.



Пара взмахов легким топориком, и из агрессивного монстра получится свежий кусок мяса.



использовать по назначению (и не только) окружающие предметы, сложные технические устройства, вроде рычагов и кнопок, и прочие механизмы. А вот джетпак, к сожалению, вряд ли найдет свое место в одиночной игре, хотя он и любим многими. Зато останутся его крепкие комментарии о происходящем, которые тоже являются неотъемлемой деталью образа Дюка Ньюкема.

Как можно заключить из сюжета, уровни игры представляют Лас-Вегас и его окрестности, а значит, нам предстоит побегать в казино, поиграть в рулетку и другие азартные игры, увидеть своими глазами, что же

Несколько неудобным для тех, кто много играл в Quake и подобных ему игры, покажется устройство дверей и люков: их теперь нужно будет открывать вручную, а не просто тыкать, не нажимая никакой специальной кнопки на клавиатуре. Несмотря на кажущуюся пустячность проблемы, она может некоторое время серьезно доставать, пока не привыкните. Но я лично «за», это выглядит правильно, как в жизни.

Многопользовательский режим Duke Nukem Forever несколько бедноват по сравнению с другими современными проектами, предлагающими все новые и новые формы противоборства.

Будет Dukematch — дефматч по дюковски, возможно, командная игра. Остальные режимы маловероятны. Но их появление — только вопрос времени: вместе с игрой поставляется редактор, и

Игра обещает представить самый высокий уровень интерактивности, чем когда-либо было в 3D-шутерах. Ни это разработчиками делается особый упор.

фанаты сами смогут добавить все, что покажется необходимым.

Ну и несколько слов о том, когда же все-таки Duke Nukem Forever будет закончен и выйдет. О позиции 3D Realms, не объявляющей точную дату, я уже рассказал. Зато другие источники понимают желание игроков знать все конкретно, и заявляют как срок релиза декабрь 2000 года. Я бы на это не поставил, но чем черт не шутит? Может, вслед за многократно переносимым Diablo 2, и Duke Nukem Forever осчастливит своим появлением этот год. **MC**



Вот это правильно: нечего рассусоливаться — сразу атомный заряд в корабль пришельцев. Чтоб не думали, будто Землю легко захватить.

наисследовали ученые в Зоне 51, и спасти от взрыва одну из самых больших плотин — дамбу Гувера. Всего уровней предполагается штук двадцать, а в завершение игры обещан красивый и достойный прохождения конец.

Игра обещает представить самый высокий уровень интерактивности, чем когда-либо было в 3D-шутерах. На это разработчиками делается особый упор, и именно желание достичь совершенства по этому пункту наиболее сильно задерживает скорый выход Duke Nukem Forever. Ну а если кого волнует, по-прежнему ли будут танцевать перед Дюком стриптизерши, то я их обрадую: да, будут.



И что такое важное в этом здании, что его охраняет вертолет с крупнокалиберным пулеметом? Обязательно нужно выяснить!

Диагноз

Дюк Ньюкем выносит очередную порцию монстров, посмеившихся захватить земных чикс. И так будет всегда. Потому что выходит Duke Nukem Forever. Мир снова нужно спасать.



Всегда желать большего

Colin McRae Rally 2.0

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Colin McRae Rally 2.0

Жанр: автосимулятор
Разработчик: Codemasters
Издатель: Codemasters

URL: <http://www.codemasters.com/>

Дата выхода: декабрь 2000 г.



Игра может стать более реалистичной, избавляясь от тотальной приставочной аркадности. Получится это или нет — увидим в будущем.

Что такое Ford Focus знают, наверное, все. По крайней мере, все, кто смотрит телевизор, хотя среди настоящих меггеймеров встречаются и те, кто уперт только в экран своего монитора, не оставляя ни минутки на остальные телевизионные устройства. В некоторой степени к таким фанатам компьютера принадлежу и я, но иногда одним глазком поглядываю и кой-какие передачи. И однажды абсолютно случайно заметил, что в нынешнем мировом раллийном чемпионате всюю участвуют смутно знакомые по названию автомобили. Но так бы и остался этот эпизод похоронен в глубинах памяти, если бы уже более привычный источник информации — Internet — не принес интересную новость от европейского издателя и разработчика Codemasters.

Оказалось, эта фирма готовит к выпуску новую версию игры Colin McRae Rally. А именно этот гонщик, Колин Мак-Рэй, управляет в Чемпионате мира по ралли новеньким Ford Focus. Тут же были просмотрены скриншоты, и предположение подтвердилось: вот они, знакомые обводы, присутствуют на каждой картинке. Проект немедленно перешел в разряд заслуживающих внимания, а вскоре оказался в списке игр для предварительного просмотра.

Итак, перед нами Colin McRae Rally 2.0. Явно неспроста стоит именно «два точка ноль», а не просто «II» или, как любят выпендриваться особо амбициозные разработчики,

«2000». Проект как бы заранее объявляется улучшением оригинального Colin McRae Rally, посвященного прежним чемпионатам. По крайней мере, можно ожидать, что все хорошее

останется и будет относительно привычным.

Изначально игра разрабатывалась для Sony PlayStation, и это обязательно отражается на геймплее, хотя



Пыль стоит столбом. Может, так и не успеет осесть, когда по трассе помчится конкурент, и это позволит нам выиграть решающие секунды.



Хороша страна Финляндия, только скользкая очень. Вполне сойдет за Россию: снега столько же, леса такие же густые, только дороги получше.



Система камер в игре может показать гонку с различных ракурсов, и создается полное впечатление прямого репортажа с Чемпионата мира по ралли.

вариант для PC перерабатывается с учетом и особенностей графической системы, и общей производительности компьютера, и устройств управления, и, конечно же, запросов игроков.

Последнее означает, что игра может стать более реалистичной, избавляясь от тотальной приставочной аркадности. Получится это или нет — увидим в будущем, но верится слабо. Хотя совсем правдиво — это, скорее, плохо, чем хорошо. Должен быть баланс между соответствием реальности и простотой игры, эффектною вождения.

В графической части симулятора сюрпризов не ожидается: теперь уже повсеместная трехмерная графика с качественными текстурами и рекламной раскраской машин участников, узнаваемые модели автомобилей (которых в общей сложности будет более десятка, а не единственный Ford Focus), различные ландшафты, соответствующие реальным местам проведения соревнований, и так далее. Погодные условия меняются по ходу гонки, и, стартовав в ясную погоду, финишировать уже можно в проливной дождь или слепящий



некоторое время на проверку и починку. Но этот промежуток не длится вечно, поэтому в игру включена особая стратегическая составляющая, которая принуждает игрока каждый раз, выводя свой автомобиль на следующий участок гонки, выбирать, что именно подверглось доработке или замене, оставляя какие-то детали машины в том виде, какой они приобрели после неаккуратного прохождения.

Все, что осталось помятым, побитым и вдреизг раздолбаным, обязательно сказывается на поведении машины на дороге. Да еще к этому добавятся новые



Спокойный пейзаж средней Европы. И сзади — фоном, и отраженный в начищенных стеклах «Форда» Колина Мак-Рэя.



казаться ужасно сложными и разработанными каким-то вредным человеком.

Зато уж можно не сомневаться в соответствии маршрутов тем, которые преодолеваются в реальности известными экипажами. Весь чемпионат вымерен и перенесен в виртуальность, и вы, не сходя с места, сможете побывать и во Франции, и в Финляндии, и в

Отвалившиеся части, как теперь принято, повлияют не только на внутреннюю модель автомобиля, но и изуродуют ее внешний вид.

снег. Улучшения коснулись блестящих и прозрачных поверхностей, среди которых самые заметные — стекла. Теперь в них так, как и должны, отражаются кусты, деревья, скалы, небо и облака, если смотреть под правильным углом. Добавились также тени, рассчитываемые в реальном времени.

Одна из основных деталей, которой было уделено особое внимание, — повреждения. По мере прохождения трассы машины значительно страдают, и для этого между каждым этапом есть

неполадки, и в сумме они могут привести к сходу с дистанции и обидному поражению. Ралли — это гонки на выносливость, поэтому заливчатый стиль езды здесь неуместен.

Отвалившиеся части, как теперь принято, повлияют не только на внутреннюю модель автомобиля, но и изуродуют ее внешний вид. Покореженные крылья, напрочь снесенные бампера и треснувшие стекла — это будет наградой на первых порах, когда о победе можно лишь мечтать, а гоночные трассы будут

Рожденный ездить — летать, конечно, не может, но подпрыгивать способен. Только не рекомендуется этим заниматься — на починку всех поврежденных времени не хватит, и придется ползти к финишу, как черепаха.



Со скрипом и жутким износом покрышек вписываемся в поворот. Будоражит кровь, но очень неосмотрительно.



Диагноз

Один из лучших симуляторов ралли. Хотя до настоящего симулятора игре и далеко, радости он доставит много. Все известные трассы и знакомые модели автомобилей наличествуют и соответствуют данным 2000 года. Разве еще что-то нужно?



Швеции. А также и в других странах, где проводятся гонки этого класса.

В игре предусмотрен многопользовательский режим на 8 человек, что вообще-то тут неуместно: борьба у гонщиков идет не друг с другом, а с секундомером. Обгоны случаются только в



исключительных случаях, так что непосредственного соперничества увидеть нельзя. Но игра есть игра, и в ней представляется даже невообразимое, зато будет весело. Поиграть можно либо по локальной сети, либо через сервер Codemasters Multiplayer Network, который поддерживает

рейтинговую систему, и вы всегда сравните свой результат с результатами игроков по всему миру.

Выход Colin McRae Rally 2.0 запланирован на декабрь. Если повезет, мы сможем сесть за руль Ford Focus как раз к Новому году. **MC**

Лошадиное озеро

Horse Racing Fantasy

Иван Помидоров

Несмотря на то, что лишь лошади летают вдохновенно, среди всех компьютерных игр, посвященных спортивным событиям, скачки традиционно являются забытыми и покинутыми. Вообще, все «лошадиные» проекты, появившиеся на рынке в течение последних нескольких лет, можно пересчитать по пальцам на руках и ногах какого-нибудь не слишком обремененного конечностями индивида. Но, к всеобщей радости любителей королевского спорта и просто фанатов веселого времяпрепровождения, отдельные энтузиасты все же ухитряются создавать конно-спортивные игры. Один из самых заметных подобных проектов — игра Horse Racing Fantasy, над которой трудится Гарри Дарво (Gary Darveau).

Паспорт

Horse Racing Fantasy

Жанр: спортивный симулятор

Разработчик: Gary J. Darveau

Издатель: не объявлен

URL <http://www.horseracegame.com>

Дата выхода: декабрь 2000 г.

Справедливости ради стоит отметить, что четвероногими скакунами господин Дарво занимается уже достаточно длительное время. Впрочем, если вы никогда не слышали о его творениях, не спешите посыпать голову пеплом дорогих сигар и уходить в праздничный запой. Дело в том, что, несмотря на то, что лошади Гарри Дарво практически в гордом одиночестве резвятся на виртуальных просторах, всемирной известности им добиться так и не удалось.

Однако в этом нет ничего удивительного.

Самая первая версия Horse Racing Fantasy появилась на свет еще в Богом забытом 1996 году. В то время она даже опережала собственное время, работая под DOS, в связи с чем снискала себе популярность лишь среди очень небольшого круга посвященных лиц. С тех самых пор Дарво непрерывно совершенствовал игру, пока не докатился до того, что в начале прошлого года начал работу над

Windows-версией Horse Racing Fantasy. Очень скоро прокатиться на фантазийных лошадях сможет уже почти все прогрессивное человечество.

Теперь пришла пора рассказать о том, что же все-таки нас ждет в новом проекте прогрессивного Гарри Дарво. Horse Racing Fantasy обещает стать максимально реалистичным симулятором скачек. При этом сразу стоит отметить, что в ней фактически присутствуют несколько игр.

**КОМПЬЮТЕР
ДЛЯ НАСТОЯЩИХ**

teen

ИГРОКОВ

**Беги в магазин
за подарком!**

с 1 по 31 декабря

**ПРЕДЪЯВИТЕ ЭТОТ
КУПОН ПРИ ПОКУПКЕ
КОМПЬЮТЕРА TEEN
И ВЫ ПОЛУЧИТЕ
ПОДАРОК!**

FORMOZA

НОВЫЙ

**teen
station**

FORMOZA

с 1 по 31 декабря

**ПРЕДЪЯВИТЕ
ЭТОТ КУПОН
ПРИ ПОКУПКЕ
КОМПЬЮТЕРА
TEEN station
И ВЫ ПОЛУЧИТЕ
ПОДАРОК!**

**Беги в магазин
за подарком!**

teen line

**КУПИ
И ПОДКЛЮЧАЙСЯ!**

**intel
inside**
pentium® III

**КОМПЬЮТЕРЫ teen, teenstation, teenline
НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА INTEL® PENTIUM® III**

Logotип Intel Inside и Pentium являются
зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation

FORMOZA

с 1 по 31 декабря

**ПРЕДЪЯВИТЕ
ЭТОТ КУПОН
ПРИ ПОКУПКЕ
КОМПЬЮТЕРА
TEEN line
И ВЫ ПОЛУЧИТЕ
ПОДАРОК!**

**Беги в магазин
за подарком!**

ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ

Ст. м. "АВИАМОТОРНАЯ", ул. Авиамоторная, 57
Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД

Ст. м. "Китай-город", Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-24-52, 728-40-04

ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО

Ст. м. "Беляево", ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-13-01, 330-13-12,
330-13-22, 330-24-34, 330-27-67

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО

Ст. м. "Домодедовская", ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-01-90, 393-49-87, 393-87-18

ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ

Ст. м. "Дмитровская", ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

Только в магазинах «Белый ветер»

ул. Никольская, д. 10/2	(095) 928-7392
Ленинградский пр., д. 66	(095) 135-0006
ул. Маршала Бирюзова, д. 12	(095) 198-6023
ГУМ, 3-я линия	(095) 929-3159

**ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ**

Ст. м. "Третьяковская", ул. Пятницкая, д. 36
(095) 956-27-70

Специальная акция для наших читателей!

ПОДАРОКИ!

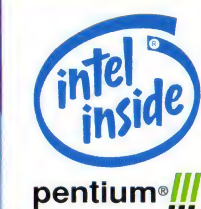
Только в декабре!

**Беги в магазин
за подарком!**

**Предъявив один из
отрывных купонов
при покупке компьютера**

**«TEEN»,
«TEEN station»,
«TEEN line»**

НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА INTEL® PENTIUM® III



Логотип Intel Inside и Pentium являются
зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation

**по указанным адресам,
вы получите**

ПОДАРОК!

Только с 1 по 31 декабря!

Спешите!



На тотализаторе игроки будут заниматься тем же, чем и все человечество в реальных заведениях такого рода, — ставить на лошадей. В процессе этого особо богатенькие Буратины смогут учредить даже собственные соревнования, превратившись во владельцев тотализаторов. Вообще, богатеть в Horse Racing Fantasy игрокам будут помогать 160 лошадей-чемпионов, которые станут бегать по 100 дорожкам. К слову сказать, фотографии в новом проекте отводятся очень важная роль: по фотофинишам и будут определяться победители забегов. Поэтому игрокам позволят досконально изучать снимки финишной черты, дабы они могли сами убедиться, что их деньги пропали не зря. Если же нервных клеток у любителей скачек много, то они получают возможность пересматривать свои любимые соревнования сколько угодно раз.

Для тех же игроков, кому претят низменные ценности тотализатора, предусмотрен другой режим игры, где они смогут испытать себя в качестве отважных наездников грациозных тварей. Взгромоздившись на лошадь (все они крайне опасны сзади и спереди и неудобны посередине), жокеи будут вынуждены решать, как им необходимо



крутиться в седле, чтобы зверь скакал в нужном направлении. Огромное количество дорожек для забегов, отличающихся друг от друга покрытием и протяженностью, вражеские парнокопытные, снабженные серьезным AI, позво-



Через несколько секунд Count Flint станет официальным победителем забега.

лят достаточно долгое время получать удовольствие от общения с живой природой.

При наличии у игроков большого количества нерастрченного преподавательского таланта, в Horse Racing Fantasy они смогут испытать себя в качестве тренеров. К большой радости всего прогрессивного человечества, воспитывать они будут вовсе не кусачих животных, а их наездников. Помимо того, что тренеры станут разрабатывать инструкции для жокеев, в их компетенцию войдет и выбор состязаний, где будут участвовать их подопечные, и даже определение тех дорожек, по которым побегут резвые кони. В результате игроки смогут воспитать самых настоящих четырехкопытных чемпионов. Единственной проблемой является то, что даже в новой версии Horse Racing Fantasy тренерский режим будет доступен лишь в DOS-варианте. Хотя несчастных любителей Windows Гарри Дарво обещает порадовать уже к началу следующего тысячелетия.

Наконец, в Horse Racing Fantasy будет присутствовать режим зрителя. Предназначен он для тех, с позволения сказать, игроков, которые хотят всего лишь понаблюдать за лошадиными состязаниями. Достаточно всего лишь выбрать приглянувшуюся маленькую лошадку, плюхнуться перед монитором с рюмкой чая в руках и тупо глядеть, как несчастное животное



Только что был зафиксирован фотофиниш. Правда, зачем он нужен в данной ситуации, не ясно.

Несмотря на явную сырьость Windows-версии игры, она поражает возможностями настройки — изменяйте что угодно, начиная с покрытия дорожек и погодных условий и заканчивая длиной и цветом гривы лошадей.

будет бегать по кругу, в уме считая сделанные шаги.

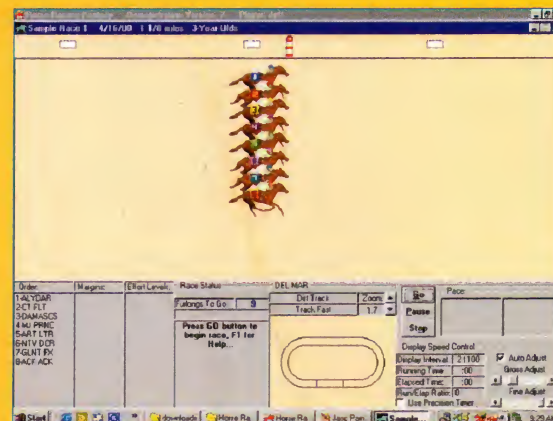
Вообще говоря, несмотря на явную сырьость Windows-версии игры, она поражает возможностями настройки — изменяйте что угодно, начиная с покрытия дорожек и погодных условий и заканчивая длиной и цветом гривы лошадей. При этом в Horse Racing Fantasy животные отличаются не только своим внешним видом, но и даже характером, что делает игру довольно занятной. Особенно для тех виртуальных животноводов, которые видели лошадей лишь на картинках в порножурналах.

Если учесть, что Horse Racing Fantasy является чуть ли не единственной более-менее известной игрой на конно-спортивную тему, познакомиться с ней поближе, безусловно, стоит. Но вот продолжить знакомство наверняка смогут лишь те, кому гордые скакуны интересны и в реальной жизни. Иначе все выльется лишь в издевательство над несчастными животными. **MG**

! Диагноз

Каждый человек в течение своей жизни должен посадить дерево, построить дом и сходить на ипподром, где сыграть на тотализаторе и покатаются на лошадах. Последнюю задачу в ближайшее время можно будет решить, даже не выходя из дома, с помощью Horse Racing Fantasy. После этого игру можно смело откладывать в ящик. Большие она вам не понадобится.

Забег только начался, и поэтому судить о его результатах лишь по снимку нельзя.



В игре и не предусмотрено наличие ворот, из которых выбегают участники состязаний: данный кадр изображает символический старт.



Три заповеди настоящего шутера от третьего лица

Hitman: Codename 47

Gomolog

И как хорошо, что Hitman: Codename 47 выйдет только под Новый год. Как же это славно. У нас будет вдостоль времени, чтобы насладиться умопомрачительной феерией цвета в FАКК, до конца окунуться в мрачные скандинавские мифы Rune и еще успеть отдышаться. Чтобы затем, когда на дворе будет белым-бело, прильнуть глазом к оптическому прицелу снайперской винтовки и не отрываться от него несколько долгих вечеров. Впрочем, желающие могут выйти на охоту за судьбой уже сейчас. И хотя блуждания их будут предельно недолгими — в демоверсии всего лишь один уровень, всего одно «дело», — но удовольствие гарантировано.

Паспорт

Hitman: Codename 47

Жанр: интеллектуальный Action

Разработчик: IO Interactive

Издатель: Eidos Interactive

URL: <http://www.eidosinteractive.com>

Дата выхода: декабрь 2000 г.

Как выяснилось после двух часов, проведенных у экрана монитора, в IO веников не вяжут. Ига не только захватывает, она окутывает играющего атмосферой доселе совершенно невиданной, а в чем-то даже неслыханной. Говорить сейчас — после выхода Thief, Thief 2 и Deus EX, — что происходит зарождение нового жанра, было бы предельно глупо, но... утверждать, что перед

рубашку и красный галстук. На смену мечу и луку заполучил целый арсенал огнестрельного оружия, в числе которого присутствует и означенная выше снайперская винтовка, и парные «узи», и кое-что еще (пускай это останется секретом). Выправка — армейская. Вообще, «вор» стал в законе, он бродит по улицам города и называется отныне

«агентом». Его дело не воровать: теперь он наемный убийца.

В демоверсии всего одна миссия — нужно выследить и уничтожить какого-то крупного (не в плане размера) японского мафиози. Казалось бы, дело не хитрое, однако практика активно конфликтует с нашими представлениями о простоте задания. Жизнь в Hitman:

Часто ли доводилось вам видеть игру, где бы мегаполис был реализован с достаточным уровнем достоверности. А Ю это удалось.

нами классический TPS, вряд ли кто-либо возьмется.

Итак, наш «вор» переоделся в строгий черный костюм, под которым всегда носит кевларовый бронежилет, в белую



Это и есть «объект». Найти его не представляет ни малейшей проблемы, а вот уничтожить... С этим придется повозиться.



Codename 47 отнюдь не так проста, как может показаться с самого начала. По геймплею это намного превосходит «Вора» и услужливо наступает на пятки Deus EX, так и норовя оторвать подошвы. ЭТО сложно!

Город, в котором я живу, одновременно и большой и реалистичный. Казалось бы, два связанных между собой понятия, но часто ли доводилось вам видеть игру, где бы мегаполис был реализован с достаточным уровнем достоверности. А Ю это удалось.



Подбор оружия на задание. Что же с собой взять? Пистолет не заметен под пиджаком, но из него не отстреляешься от целой толпы бандитов. Шотган хорош в уличных разборках, но его не засунешь в «штаны», а прохожие нервно реагируют на вид торчащего из кармана дула.

Улицы и улочки, переулки с нагромождением мусорных баков, наконец, темные подворотни, в которых можно прятаться. Многочисленные «узокглазые» граждане, прогуливающиеся неспеша, бегущие по своим делам, марширующие на работу и домой, поглядывают на 47-го (порядковый номер агента, см. название игры) с опаской и подозрением. Европейцев здесь не любят, не любят и не доверяют... Казалось бы, мелочь: почти каждый прохожий провожает главного героя поворотом головы, однако атмосферность подсказывает на пару градусов вверх. А когда впервые встречаешь пожилого гражданина, справляющего, прошу прощения, малую нужду, начинаешь верить в реальность происходящего.

И вообще кругом сплошные бандиты и мафиози, если не говорить о респектабельных гражданах. В демо преступники закона расставлены чуть ли не на каждом углу. Приходится осторожно подкрадываться сзади и «нежно» перерезать горло струной от рояля или ножом. Тонкая работа, достойная профессионала. Зачистка квартала только ради того, чтобы вплотную подобраться к тому месту, куда прибудет главная жертва — босс. Но и его уже поджидают: у дверей стоит целая толпа охранников и ничуть не меньшая вываливается за «узокглазым» из доставившего

его лимузина. Глава бодигардов — парень с косичкой — чертовски прозорлив, глядит «в оба». Действовать приходится осторожно.

Первое, что приходит в голову: перестрелять всех охранников у входа, дожидаться лимузина и в общей суматохе уничтожить оставшихся телохранителей. Фокус не прокатывает. Парень с кисточкой замечает отсутствие «встречающих», и лимузин, шумно взвизгнув резиной, уносится за угол. Попробуем иначе... Атакуем жертву из-за угла, стараясь не обращать внимания на охрану (все-таки на нас бронезилят). Но бодигарды демонстрируют мастерский AI. Одни быстро отступают к авто, прикрывая босса, а некоторые, паля с обеих рук, направляются прямо к 47-му. Приходится спешно ретироваться за угол, переодеваться, бежать квартала два/три, переодеваться еще раз, только послед этого появляется шанс, что не найдут. В противном случае рано или поздно главный герой будет выслежен. После еще десятка неудач удастся-таки найти одно из возможных решений головоломки. Но каких усилий это стоит! Чувствуешь себя полным тупицей «до» и абсолютным гением «после».

Разработчики обещают еще много, очень много «сладкого». А сомневаться в обещанном, после увиденного в демо, нет ровным

счетом никаких причин. Убеждать же нас в том, что графика и анимация будут на уровне, не приходится. Графическое исполнение, действительно, не подкачало. Движок достаточно

Хотите быть хорошо вооруженным — прячьтесь по задворкам, а хотите расхаживать свободно — берите минимум вооружения.

шустр, а motion capture явно пошло игре на пользу. Арсенал нам также нарастает, но вот только не следует забывать, что оружия в руках граждане на улицах не любят и весьма странно реагируют на шотган, сжимаемый мускулистой ладонью, — разбегаются, зовут на помощь, которая, в виде бригады полицейских, незамедлительно появляется. Убивают! А ведь ружье под пиджак не засунешь. Это еще одна тонкость игры. Хотите быть хорошо вооруженным — прячьтесь по задворкам, а хотите расхаживать свободно — берите минимум вооружения. Но это уже в полной версии.

Нас, определенно, ждет если уж не новый жанр, то новое поколение TPS'ов. А в том, что Hitman: Codename 47 попадет в рубрику «Мегахит» нашего журнала, сомневаться не приходится. Ему там — быть. **MC**

Диагноз

Если вы пресытились классическими разборками при помощи топора и «гатлинга», которые предлагает каждый второй выходящий сегодня «шутер от третьего лица», то вы просто не можете не заинтересоваться Hitman: Codename 47. Неординарность подхода, заимствованного во многом из Thief и Deus EX, удачно сочетается с качественной реализацией. В Hitman: Codename 47 вы 70% игрового времени думаете и лишь 30% действуете.



В лимузине прибывает на место действия глава мафиозной группировки.

Титаник

Бокалы:

хайболл

Компоненты:

- водка «Кремлевская» — 25 мл
- ликер Mandarine Napoleon — 25 мл
- содовая вода — 100 мл

Комментарий:

долька лимона, коктейльная вишня.



Привет всем, играющим в «Магию», равно как и тем, кто только собирается с ней познакомиться. Для тех, кто вообще не имеет представления о том, что такое «Магия» (такие еще есть??? Безобразие! Немедленно начинайте играть!), объясняем: это стратегическая игра специальными картами, с помощью которых вы, выступая в роли мага, должны победить своего мага-соперника. В Москве сейчас работают три клуба (мы искренне надеемся, что скоро вновь откроется клуб Diamond), где начинающий игрок может совершенствовать свое мастерство в турнирах, приобретать и обменивать карты и спрашивать доброго совета у опытных товарищей. В Internet можно получить почти исчерпывающую информацию о правилах игры и клубах, с чего и начнется ваше знакомство с этой прекрасной игрой. Приходите, начинайте играть, и вы откроете для себя новый волшебный мир.

Вторжение состоялось!

Александр Страхов

Если вы не знаете, что такое Magic the Gathering, то советуем вам в первую очередь прочесть статью об этой игре в MG № 5 за 1999 год. Александр Страхов — один из лучших игроков в «Магию» в России.



Далее наше повествование пойдет для людей, уже знакомых с игрой. Как известно, компания Wizards три раза в год через равные промежутки времени выпускает новые наборы карт. Делается это с целью поддержания динамики игры, чтобы появлялись новые колоды, старые же типы колод непрерывно модифицировались, побуждая игроков проявлять творческое мышление. Каждой осенью выходит в свет большой набор (около 350 карт), который называется stand-alone set, или, по-русски, «обособленный набор». Зимой и поздней весной выпускаются два меньших набора-расширения (около 150 карт в каждом), expansions. Все втроем они образуют блок. В наиболее распространенном типе турниров («стандартном») можно использовать карты двух последних блоков и так называемого базового набора, который издается раз в два года и состоит из подборки карт, напечатанных ранее, причем логика построения одного базового набора пониманию простого смертного не поддается. Когда

очередной обособленный набор становится пригодным к турнирному использованию, наиболее устаревший блок покидает сцену. Игроки придумывают новые колоды, попутно оплакивая старые карты, с которыми им приходится расставаться.

Что ж, поплачем и мы вместе с ними. Для тех, кто еще не понял: вышел новый набор Invasion — Вторжение. Следуя нашей логике, делаем выводы, что Урза-блок, а именно Urza's Saga — Urza's Legacy — Urza's Destiny покидает Тип II; остается же блок Mercadian Masques — Nemesis — Prophecy плюс свежизданный Invasion да базовый набор в «лице» Шестой редакции (писал я и про нее здесь когда-то давно).

Вторжение

Товагищи! Великое октябрьское фирексианское втогжение, о необходимости которого все всегда говорил великий Ягмот, свегшилось!

После мучительно долгого ожидания триумфального момента, фирексианцам наконец удалось открыть портал из Фирексии в Доминарию — родину положительного героя Джерарда и его команды, знакомых нам еще с Weatherlight. Огромные толпы омерзительных полумеханических тварей во главе с внушающим ужас генералом Цабо Тавоком жгут города и деревни, убивая стариков, женщин и детей. Фирексианское войско очень сильно. Даже его самые слабые отряды в виде роев боевых мух — серьезные противники.

Но не все будет так просто для этих негодяев. Во главе армии, отстаивающей свободу Доминарии, — Джерард с сотоварищи, Баррин и Урза и даже непонятно откуда взявшийся Тефери. Отряды эльфов выстроились в очереди к мобилизационным пунктам, чтобы получить лук и десять стрел и отправиться громить захватчиков. С фирексианцами сражается раса метатран, люди, варвары, мерфолки. Даже древние существа каву не прочь перекусить посланцами темных сил. Одним словом, повоюем.

Теперь к делу. Новый выпущенный набор — очень интересный ход, который должен очень сильно изменить колоды Типа II. Стратегия Wizards прослеживается довольно отчетливо — во-первых, продолжать подавлять комбо-стратегии, во-вторых, поощрять создание как можно большего количества разноплановых колод турнирного уровня. Опытные игроки, видимо, заметили, что в блоке MM-NE-PR турнирную комбо-колоду сделать практически нельзя. Объясняется это



тем, что качество карт в этих наборах настолько невысоко, что они просто либо не выдерживают сравнения со своими предшественниками, либо, если они несут какую-то ранее не использовавшуюся идею, являются просто плохими. Любое мало-мальски приличное существо за небольшую мановую цену, как правило, имеет серьезные недостатки, что затрудняет его использование в быстрых колодах, а карты, с которыми можно попытаться создать комбу, имеют недостатки еще более серьезные (Overlaid Terrain, к примеру). Набор Prophecy, к примеру, есть апофеоз такого подхода — все карты должны быть по возможности одинаково плохими, причем чем

Bargain

Черная комбо-колода с добавлением других цветов, позволявшая убить противника довольно быстро, в идеале на третьем ходу. Принцип действия: на стол ставится Yawgmoth's Bargain, после чего берется много карт из колоды, кастуется несколько Soul Fist на противника, на полученную жизнь достаются еще карты из колоды. Потом играется Yawgmoth's Will, и все Soul Fist'ы с кладбища играют еще раз. Для получения маны на эту операцию лишние карты скидываются nog Skirge Familiar.

ниже общий уровень карт, тем лучше — меньше выбросов из-за того, что одному игроку пришла



сильная карта, легко меняющая ход игры, а другому — нет. Это действительно верно, но способно напрочь отбить какое-либо желание играть в такие карты. Кроме того, Wizard's иногда удается создать десяток приличных карт на набор, после чего все вокруг играют очень ограниченным количеством колод, в которых эти карты присутствуют. Зачем делать что-то другое, если локаль-



ный максимум какой-то колоды (или его 8-окрестность) уже найден совместными усилиями сотен игроков и лежит в виде нескольких деклистов для каждого архетипа на любом магическом сайте. Мы же не враги сами себе, чтобы собирать на турнир колоду из плохих карт или портить ими уже оптимизированную колоду с хорошими (еще раз напомним, что в целом количество архетипов невелико, ибо оно лимитируется общим количеством играбельных карт). С выпуском Invasion компания Wizards, похоже, избрала другую тактику для реализации своей стратегии.

В самом деле сейчас уже трудно создать объективно хорошую карту. Такая карта должна по возможности эксплуатировать какую-то новую идею, быть достаточно мощной по своему эффекту, при этом не слишком дорогой по мане, чтобы ею можно было играть, но также и не слишком дешевой, чтобы не быть чрезмерно сильной. Желательно также, чтобы она была цветной, ибо бесцветные земли и артефакты со слишком мощными способностями будут лежать практически во всех колодах и вести к вырождению творчества в построении колод, с чем как раз Wizards и пытаются бороться. (Примеры — порт, мастикора). Новые идеи появляются каждый раз с выпуском нового большого набора — это shadow и buyback в Tempest, cycling в Urza's Saga, spellshapers в Mercadian Masques. В Invasion

такая ранее не использовавшаяся механика тоже есть, но об этом чуть позже. А как сделать просто мощную цветную карту? Очень просто — ее можно сделать многоцветной. Очевидно, что карта, для использования которой нужна мана сразу нескольких цветов, может и должна быть мощнее карты за ту же конвертированную мановую цену, но одноцветной. А раз так, то можно сделать карты, которые будут смотреться очень привлекательно и выглядеть вполне мощными, но это преимущество будет уравновешено недостатком — ее будет сложнее сыграть. Кроме того, использование многоцветной (или «золотой» — по цвету бордюра) карты привлекает игрока к этим цветам и поощряет развитие колод, использующих два и более цвета, что раньше встречалось реже. С выходом Invasion к нам вернулись многоцветные карты, которые последний раз издавались в Stronghold. Причем, в отличие от последнего, в новом наборе таких карт очень много, и среди них большое количество вполне приличных. А вот артефактов и земель необычно мало, что выглядит в свете изложенной концепции вполне логичным.



Особенности национального вторжения

Механика нового набора достаточно занимательна. Помимо многоцветных карт, которых никто уже и не чаял увидеть снова, появились новые, не многоцветные,

меняются в зависимости от того, заплачен ли кикер. Есть Urza's Rage — красный директ за 2R, который нельзя отменить, наносит 3 повреждения, а если заплатить кикер 8R, то он наносит 10 хитов, которые еще и не могут быть предотвращены. Сидим, на-

Teferi's Response

Перевод на русский: если вы нагибаете оппоненту землю портом, а он играет в ответ эту карту, то земля не нагибается, ваш порт уничтожается, а человек тянет две карты. Вот радость-то. Сто раз подумаешь перед тем, как это сделать. Лично мне очень понравилась.

Менее злобный, зато совершенно ни к чему не обязывающий (в данном случае к синему цвету) и эффективный вариант:

Tsabo's Web

Артефакт, а значит, может быть использован в любой колоде. Замечает себя, поэтому легко может играть в основной колоде в любом количестве, если есть свободные слоты. На мой взгляд, гораздо менее сбалансирована, чем предыдущая, — несмотря на более слабый эффект, слишком легко играет. В битве с портом, похоже, немного переборщили. Любая колода, которая не играет такими землями, может класть их 4 штуки, да еще можно придумать на них механизм, чтобы тянуть карты. Очень сильная карта, созданная с нарушением законов жанра. Впрочем, и сам порт — тоже, по большому счету, ошибка.

но с полезной способностью. Для их активации требуется мана союзного цвета. Так, Glimmering Angel — существо 2/2 с полетом за 3W, а за U он не может быть целью заклинаний или способностей до конца хода. Таких карт в Invasion очень много, и, хотя формально они не являются многоцветными, фактически они именно такие — какой смысл играть такой картой без поддерживающего цвета?

Новая интересная способность карты — Kicker. Это некое количество маны, которое можно при желании уплатить, объявляя заклинание, в дополнение к его нормальной мановой цене. Если вы это делаете, эффект карты серьезно усиливается. В идеале хорошая сбалансированная карта с кикером должна быть равно привлекательной в обоих вариантах, а не одинаково плохой. Таких карт, к сожалению, опять получилось немного, в основном же — те или другие крайности.

Карты с кикером — не только существа, параметры которых из-

пример, с кругом защиты и пачкой каунтеров в руке, а тут — 10 хитов по лицу, и ничего не делаешь. Есть существа, которые, будучи сыгранными с кикером, создают какой-то эффект при входе в игру. Они все стоят 2X, имея кикер 1Y, где Y — цвет, стоящий на магической пентаграмме перед X. Такое существо за 2R будет иметь кикер 1B (Shivan Emissary — 2R, Kicker 1B, Creature — Wizard, 1/1; When Shivan Emissary comes into play, if you paid the kicker cost, destroy target nonblack creature. It can't be regenerated). Одним словом, интересного немало. (Момент, касающийся правил, — мановая цена заклинания с кикером не зависит от того, был ли уплачен кикер и всегда является такой, как указано в правом верхнем углу карты, то есть уже упомянутый Kavu Titan всегда имеет цену 1G и, даже будучи 5/5, умрет от Forced March на 2).

В каждом цвете есть «ученик» — существо 1/1 за 1 ману,



имеющее 2 полезные способности за 1 ману каждого из двух соседних цветов, и «мастер» — 2/2 за 4 маны, способности которого стоят 2 маны соседних цветов, но гораздо более мощные. Так, белый мастер может за UU, Тар возвращать существо в руку, а за GG, Тар давать всем своим существам до конца хода +2/+2. Есть 5 легендарных драконов, которые стоят 6 ман по общей формуле XYZ, где Y — центральный цвет, а X и Z — соседние. Все драконы — летающие существа 6/6 с интересными способностями. Например, Crosis the Purger стоит 3UBR, и если заплатить 2B, когда он наносит игроку боевые повреждения, то можно выбрать цвет и заставить того игрока сбросить с руки все карты этого цвета.

Cantrips и Split cards

В Invasion опять появились самозамещающиеся карты — cantrips. Если такое заклинание успешно разрешилось, вы берете карту. Это очень полезно, ибо такая карта наряду с полезным эффектом дает вам, как правило, преимущество над оппонентом. Кто, например, откажется от карты, которая убьет существо оппонента и потянет вам еще карту? Концепцию следует одобрить, хоть она и не нова. Лучше хорошее старое, чем откровенно неудачные нововведения.

Чрезвычайно интересный ход — создание двух карт в одной. Они получили название «разделенных» — split cards. На одной карте их на самом деле две, и вы можете сыграть любую, но только одну. Карта Wax/Wane содержит в себе зеленое заклинание Wax — зеленый Instant, дающий существу до конца хода +2/+2 за G, и белый Instant Wane, за W уничтожающий Enchantment. Иными словами, держа в руке одну карту Wax/Wane, вы можете либо убить Enchantment, либо раскатать существо. Разумеется, эффект каждой половинки в отдельности уступает аналогичной одиночной карте, но зато появляется возможность уместить в колоду больше заклинаний, сохраняя общее количество карт. Пока таких карт выпущено пять, но со временем, возможно, их станет больше.

Ломать — не строить

Какая самая широко используемая и дорогая карта в Масках? Правильно, она самая. Принимая во внимание, что с выходом Invasion многие игроки перейдут на двухцветные и многоцветные колоды, порт становится просто угрожающим. Раньше у Wizards политика в этом отношении была простая — запретить. Теперь они сделали по-



другому. Напечатали карточек, которые этому самому порту, очень мягко говоря, мешают, — Teferi's Response и Tsabo's Web.

Ну ничего. Как раз будет баланс между игроками, которые любят порт, и игроками, которые его ненавидят. Это есть хорошо, наверное.

Так, с портом вроде все. Перейдем к прочим средствам защиты.

Kavu Aggressor

Эта карта неплоха лишь за 3 маны (имеется в виду графт — для конструированного формата карта слабовата). За 7 ман существо 4/3, не умеющее блокировать, кажется глупой шуткой. Эта карта формально лучше, чем такое же существо 3/2 без альтернативы, но вот как часто вы будете платить за него 7 ман?



Teferi's Moat

Сразу хочется сравнить с оригиналом. Исходный Moat из Легенд стоил 2WW и просто запрещал атаку всем нелетающим существам. Новая карта — двухцветная, что, в принципе, не недостаток, ибо старой картой играли тоже при поддержке синего для каунтеров. А вот то, что она стоит 5 ман, а не 4 — существенно хуже. При средней раздаче земель разница между четырьмя и пятью землями на столе составляет 2–3 хода, а в это время вражеские существа бьют нам лицо. Кроме того, ограничение по цвету — тоже немалый недостаток. Будут колоды с существами разных цветов, поэтому против них новый ров менее эффективен. К тому же в этом наборе есть забав-

ное и вполне приличное создание, позволяющее практически целиком игнорировать эффект этой карты (и всех остальных, ссылающихся на конкретный цвет). Тем не менее ряд колод, основанных на существах, будет против нее почти беспомощен, и, если удастся удержать ров на столе, игра будет выиграна по причине полной неспособности оппонента что-то сделать. Карта довольно интересна. Жизнь покажет, насколько она хороша.

Rout

Это еще одно нововведение Invasion. Ряд заклинаний Sorcery можно играть как Instant, если платить за них на 2 маны больше. Очередной вариант Wrath of God, видимо, все же слабее, опять же по причине того, что стоит 5 ман, а не 4. То, что его можно сыграть как мгновенное заклинание, безусловно, может быть полезно, но вряд ли в полной мере компенсирует вышеприведенный недостаток. Тем не менее ничем не плох, и вполне пойдет игрокам, которым 4 Wrath of God на колоду покажется маловато.



Void

Вместо ушедшего кегга предлагается такой вариант. В колоде, которая будет использовать эти цвета, Void, на мой взгляд, смотрится лучше, чем кег, обеспечивая, как правило, больший card advantage, а также давая возможность сразу убивать существа и артефакты любых размеров. Колоды, которые используют существ примерно одинаковой цены (мерфолки или эльфы, к примеру), будут от нее сильно страдать.

Recoil

Первый Common в обзоре. Просто возврат в руку перманента — уже card disadvantage, а Recoil этого недостатка лишен. При отсутствии у оппонента карт в руке, что вполне можно обеспечить массивным дискардом, Recoil уничтожает

любой перманент всего за 3 маны, при этом будучи Instant. Очень хорошая карта, на мой взгляд.

Addle

Это попытка заменить Duress. Вышеупомянутый был явно сильнее, поскольку стоил всего одну ману и не давал возможности «промахнуться» из-за неправильно выбранного цвета, а также мог сбрасывать артефакты, хотя при этом, в отличие от Addle, не мог скидывать с руки существ. Addle — более сбалансированная карта, чем Duress, и, по сути, единственный оставшийся дешевый дискард, если не считать Unmask за альтернативную стоимость. Будет ли эта карта использоваться, и если да, то в ка-



ком количестве, пока сказать трудно. Будем посмотреть.

Absorb/Undermine

Близнецы-братья. Сине-белый каунтер идеально вписывается в концепцию UW-контроля, для которого главное — подольше не умереть, а там выиграем. Он является подлинно защитной картой, в то время, как Undermine вполне может считаться атакующей картой, ибо в агрессивной колоде снять с оппонента 3 хита, при этом нейтрализовав его заклинание — очень сильный эффект. К тому же они стоят 3 маны, а до этого приличных каунтеров в этом слоте не было (самым лучшим был Forbid, но он давно ушел). Обе практически наверняка найдут себе место в колодах. Единственно, что непонятно, зачем их сделали редкими. Они гораздо больше похожи на хороший Uncommon.

Exclude

Старым Remove Soul почти никогда не играли, хоть он и стоил только 2 маны. Но картой Dismiss играли очень многие, а она стоила 4 маны. Безусловно, возможность каунтерить только существ — се-



рьезнейший недостаток, но карта замечает себя, поэтому потенциально имеет смысл. Опять же, найдет она применение в колодах или нет, сказать пока трудно.

В наборе 350 карт, про все не расскажешь. Двинемся дальше по нашей условной классификации.

Утилитные карты

Начнем с существ. Их есть много и разных.

Utopia Tree

Сие творение уже успели прозвать Райский дуб. По сравнению с райской птицей у него 2 недостатка — во-первых, оно дороже на одну ману, и это самое существенное, а, во-вторых, оно не летает, вследствие чего будет поминать от Earthquake. Оно, правда, чуть потолще, но ненамного.

На пару с птицей вполне способно возродить многоцветные зеленые колоды. Практически наверняка будет присутствовать на турнирной сцене.

Skizzik

Это чучелко тоже получило прозвище — Шизик. Идеологически очень похож на Ball Lightning, хотя много различий. Во-первых, он немного дороже и у него меньше

Kavu Titan

Пример хорошей карты. За 2 маны — существо 2/2, что неплохо, за 5 ман — существо 5/5 с полезной способностью, что совсем хорошо. Это значит, что карту можно успешно играть в обоих вариантах, то есть наиболее полно эксплуатировать это нововведение.



атака. Это недостаток. Все остальное — сплошные достоинства: им можно играть не только в красных монолитах, у него существенно больше защита, а еще, сыграв его за 5 ман, вы удерживаете его в игре, если его не убьют. На мой взгляд, одна из самых сильных карт в наборе. Если будут красные монолиты и красно-зеленые колоды с большим количеством толстых существ, можно ожидать присутствия там Шизиков в максимально возможном количестве.

Pyre Zombie

Версия молотка для черно-красной колоды. Молоток в принципе выглядит мощнее, но у зомби тоже есть свои преимущества: прокрутить его из кладбища на стол

стоит 6 ман, а полный цикл — 9. Цикл молотка — 8 ман, поэтому его легче снести лоботомией (которая, кстати, перепечатана в Invasion). Кроме того, когда стол пуст, он просто ходит в атаку, не отвлекая от других задач, а на ранней стадии игры — нормальный бокер. Очень неплох.

Plague Spitter

Это существо способно очень серьезно нарушить план игры очень многих колод, основанных на существах. Он убивает сержантов, птиц, эльфов и много прочей мелочи. Вулпус, конечно, контролирует этот процесс гораздо лучше, но Plague Spitter можно выложить с ритуала первым ходом, что может критически замедлить определенные колоды и привести в итоге к их поражению из-за того, что они не успеют развиваться.

Blind Seer

Distorting Lens на ножках — уже повод проложить его в колоду, ибо может пригодиться против (или для) black removal, кругов защиты, нового Moat. Способность перекрашивать заклинания позволяет сваять комбу Seer — Cabal или Seer — Torch и контрить любые заклинания за 1 жизнь и 1U. Как существо 3/3 за 4 маны, лишним в колоде он, скорее всего, не окажется. Опечатались Wizards, что ли... Обычно они таких максимум 2/2 делают...

Теперь spells. Хороших и интересных существ в наборе еще полно, но на всех их меня не хватит.

Yawgmoth's Agenda

Кажется, нашлось что-то вроде замены любимой вылке. Конечно, одно заклинание в ход — серьезное ограничение (в частности, нельзя повторно сыграть заклинание, используя ритуал), но card advantage может получиться очень впечатляющим. Если на кладбище лежит хотя бы 5 карт, то это уже





преимущество в 4 карты, при этом надо учитывать, что в зависимости от ситуации можно выбрать наиболее нужную. Карта с очень большим потенциалом.

Planar Portal

Согласно истории Вторжения, именно через этот портал фирексианцы пришли в Доминарио. Эффект этой карты нереально мощен — Demonic Tutor каждый ход. Но это — только на первый взгляд: найденную карту хорошо бы сразу сыграть, раз уж вы ее так хотели. А получится, что вы заплатили 6 за портал, в следующий ход — еще 6, чтобы найти карту, и только потом эта карта поступит в ваше распоряжение, причем весьма вероятно, что, сыграв ее, вы останетесь без необходимой маны для использования портала в этот ход еще раз. Очень спорная карта. Эффект мощнейший, но и цена далеко не мала.

Fact or Fiction

Карта вызвала много споров. Вариантов дежега только два: 1-4 или 2-3. Первый — когда одна карта в этой пачке оппоненту очень сильно не нравится, второй — когда все они примерно равны по силе. Вам же придется выбрать, взять мало карт лучшего качества, или, напротив, задавить массой. Дебаты идут на тему: «А оно нам надо?» — все-таки 4 маны, за которые хочется чего-то конкретного, полезного и побольше. Карта потенциально способна создать приличный card advantage, но также может вскрыть вам 3 земли и две ненужные карты (хотя даже в этом случае вы экономите себе 5 ходов, в течение которых вы бы их тянули). Скорее очень хорошая, чем просто неплохая карта. Будем смотреть, как игроки смогут использовать ее в своих колодах. Кстати, это еще одно нововведение Invasion — есть много других карт, использующих механизм разделения на кучки (так, черная карта Do or Die за 1B предлагает

вам поделить существ оппонента на две кучки, после чего уничтожить всех, кого он решит сдать).

Sleeper's Robe

Еще про card advantage. Раньше была Curiosity, которой иногда играли. Эта карта заставляет играть двумя цветами, но зато дает виртуальную неблокируемость,

Llanowar Elite

Зачем вообще кому-либо существо 1/1 без способностей?

А раз так, то его, как и в случае со змеем, описанным ранее, надо играть только за 9 ман. Это, очевидно, недопустимо много. Вот пример карты, одинаково плохой во всех отношениях.



что очень полезно. Вполне может найти себе применение.

И еще много-много другого. Наконец напечатали эльфийского лорда, такого же, как Goblin King, только для эльфов. Теперь можно будет к гоблинской и «рыбей» колоде добавить неплохую эльфийскую. Появился интересный spell Obliterate, который за 6RR уничтожает на столе все, кроме Enchantments и не может быть отменен каунтерами и способностями. Наконец, полно фановых жирных существ, которых очень любят начинающие игроки; кто знает, может быть, какими-то из них будут играть и в серьезных турнирных колодах. Карты для потенциальных комбо-колод тоже есть, и с появлением расширений к этому набору такие коло-

Vodalian Serpent

Здесь обратная ситуация. За 6 маны — очень жирное существо, которое вполне применимо в качестве стен, а если оно еще сможет атаковать, остановить его будет не просто. За 4 маны класть существо 2/2 с недостатком не имеет смысла вообще за исключением случаев, когда вас на следующем ходу убьют. В 98% случаев вас убьют все равно, но ходом позже.

ды вполне могут появиться. Одним словом, набор очень интерес-



ный. После скучного, как осенний дождь, Prophecy появилась отдушина в виде по-настоящему интересных и вполне приличных карт.

Invasion в Limited

Некоторое количество драфтов на новом наборе уже было сыграно. Впечатление самое благоприятное. Все кажется вполне сбалансированным, и пока не просматривается какой-то абсолютно выигрышной стратегии или цветовой комбинации. Из-за большого количества мощных многоцветных карт стало вполне выгодно собирать трехцветные колоды, и, если в масочном блоке трехцветка рассматривалась главным образом как тяжелая расплата за неверно выбранные цвета, которые у вас отобрали соседи, то теперь еще неизвестно, что лучше — три цвета или два. Собирающие трехцветки, опять же, уменьшают шанс быть сильно подрезанным соседом. К сожалению, возможности рассказать о драфте подробнее нет, так как в ограниченном формате применение имеет около 70% всех карт набора, а их слишком много. На сем и закончим.

Так что —

«За дело, господа, за карты!»
(Вместо эпилога).

Играйте в «Магию»! MG





Close Combat5
НА СТРАНИЦАХ 59—63

**Baldur's Gate II:
The Shadows of Amn**
НА СТРАНИЦАХ 64—69

Wizards and Warriors
НА СТРАНИЦАХ 70—74

Зима, наконец-то, настала. Это как раз не удивительно, удивительно то, что одновременно с этим ушли весна и Данила. Последний ушел на модернизацию, то есть в апгрейд, а куда делась первая, до сих пор неизвестно. Но вместе с первым снегом выпал я и теперь веду тут несколько рубрик, потому что так надо. Вот, например, «МегаХит». В этом номере тут опять представлены игры. Да, я знаю, что в прошлом номере были игры, а в позапрошлом и подавно... Ну что делать, мир такой. Будем надеяться, что в следующем мы напишем про что-нибудь другое, например про валенки. Да вот, мегамодные мегаваленки. Пока они еще не вышли, но как только выйдут, мы сразу о них напишем. А сейчас это не ко мне, это в рубрику «Предварительный просмотр». Главное, чтобы Лев Толстой не узнал. А то утопит эти валенки, как свои тапочки, и никто ничего не узнает. Хотя зря я волнуюсь, Толстой писатель, а не читатель, он нашего журнала не выписывает, так что, я думаю, секрет будет сохранен. Все, решено — следующий номер о валенках, а пока почитайте мегахит про игрушки.

Николай Панков

В бой идут не только старики. Зато пятый раз.

Николай Барышников

CLOSE COMBAT 5

И для кого не секрет, что киноиндустрия давно использует принцип «дойной коровы» для получения максимальной прибыли. Например, снял некий продюсер картину про каких-нибудь звездных пришельцев под названием «Млечные пупсы», быстро оценил спрос, проанализировал кассовые сборы — ага, дело идет удачно, зрителям фильм нравится. Ну так и ждите через годик-другой продолжение, а то и целое семейство: «Звездные пупсы вернулись», «Пупсы атакуют», «Пупсы с любовью». К сожалению, любое продолжение обычно получается несколько хуже оригинала, а обратных примеров не слишком много, но в общем-то случается и такое.

Игровая индустрия, хоть и значительно моложе своей старшей сестры по развлекательному бизнесу, тоже не лыком шита, в ней работают люди ничуть не менее падкие до денег, стремящиеся выжать из удачного бренда все соки путем создания разнообразных аддонов, mission pack и продолжений. Серия Close Combat, на мой взгляд, является практически уникальным примером подобного течения, такой квинтэссенцией идеи «дойной коровы». Думаю, в 1995 году ребята из Atomic Games, работая над Close Combat, и представить себе не могли, как оно все повернется. Они хотели создать всего лишь оригинальную стратегическую игру про Вторую мировую войну, которая должна была сочетать динамику real-time и атмосферу походовых варгеймов. Казалось бы, подобный гибрид был в принципе невозможен, однако компания Atomic Games доказала, что это не так. Первая часть игры была крайне доброжелательно встречена критиками, прессой и, разумеется, что важнее всего, игроками. В течение последующих двух лет вышли Close Combat 2 A Bridge to Far и Close Combat 3 Russian Front (на мой взгляд, самая удачная и интересная «серия»), в которых изначальная идея сочетания стра-

тегии и варгейма была отточена до предела. Значительно улучшился графика, хотя ни о каком 3D речь и не шла. С другой стороны, кого из нас волновало, что солдатики и танчики — всего лишь двухмерные спрайты? Главное, что играть было очень интересно.

Close Combat 4, появившийся чуть более года назад, стал новым словом в развитии всей серии, и тому были веские причины. Во-первых, сменился издатель игры, теперь продюсированием занималась не кто-нибудь, а фирма SSI — признанный лидер в области военно-стратегических игр. Достаточно хотя бы вспомнить из серии Panzer General или Steel Panthers.

Close Combat 1-3 представляли собой сугубо тактические игры, так как игрок был начисто лишен какого-либо глобального менеджмента и занимался лишь конкретным делом — претворением в реальность планов командующего на крошечном участке, командуя небольшим подразделением. SSI решила «надстроить» специальный стратегический блок над тактической составляющей. Честно говоря, получилось это довольно хорошо, во всяком случае репутация Close Combat 4 не пострадала. Теперь, помимо ведения боев, игроку приходилось руководить всеми частями, находившимися в регионе. Вы могли заниматься передислокацией сил и распределением подкреплений и боеприпасов, хотя, слава Богу, 99% игры занимали все же старые добрые тактические бои.

Год 2000 не принес никаких глобальных изменений, издатель остался тем же, а значит, никуда не делась и стратегическая часть. Close Combat 5 очень похож на своего предшественника, разве что были исправлены не слишком многочисленные недостатки и баги. В принципе, поиграв в Close Combat 5, можно сделать вывод, что 4-я часть была неким прототипом новой философии, тестовой версией стратегического гибрида.

В дальнейшем вся серия будет, скорее всего, и дальше развиваться в этом направлении. Однако довольно философии, приступим собственно к рецензированию Invasion Normandy.

Любимая тема

Как следует из названия, Close Combat 5 повествует о любимой теме английских и американских историков: высадке в Нормандии, или, как это принято называть у нас, открытии «второго фронта». В общем-то, три из предыдущих четырех игр серии были так или иначе связаны с боевыми действиями в Западной Европе или непосредственно Франции. Менялись лишь конкретные участки, регионы и населенные пункты. На этот раз, по замыслу разработчиков, вам предстоит взять на себя руководство союзными войсками, осуществившими высадку на пляжи Юты. Естественно, управлять можно и войсками «Оси», основной задачей которых является организация эффективной обороны. При удачном стечении обстоятельств, играя за немцев, вы сможете отбросить дерзкий

Паспорт

Close Combat 5

Жанр: TBS
Разработчик: Atomic Games
Издатель: Mattel/SSI

URL: <http://www.atomicgames.com>

Системные требования:

OS: Win95/98
Процессор: Pentium -200 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 8x
Video: 4Мбайт





Вот так выглядит экран тактического менеджмента, в который вы попадаете непосредственно перед боем. В данном случае приведен пример американской группировки. Слева находится список доступных подразделений, которыми можно заменить активные части, расположенные справа.

десант обратно в море. Но это, как говорится, кому что по душе. В общем-то советую поиграть как за союзников, так и за немцев, причем новичкам лучше начать за Вермахт, а ветеранам — за американцев и британцев, дабы не лишать себя удовольствия от штурмов укрепленных районов, не догадываясь о раскладке сил или не имея никакой информации о расположении минных полей.

Каких-либо серьезных сюрпризов от игры ждать было достаточно сложно, особенно если все предыдущие четыре продукта были заиграны до дыр. Однако без некоторых косметических изменений и приятных дополнений не обошлось. Судя по всему,



тивных подразделений (пехоты, артиллерии, бронетанковой техники) и тыловых частей, которые

навсегда поставлен крест на принципе acquisition points или неких очках, за которые игрок мог «покупать» новые подразделения, модернизировать или чинить технику, уже понохавшую порох сражений. Если вы начнете кампанию (как обычно можно играть в Grand Campaign или же командовать войсками в одной из более мелких операций), то увидите на стратегической карте несколько соединений, разбросанных по региону в соответствии со стартовыми условиями. Каждое соединение состоит из набора ак-

временно не принимают участия в бою. Некоторые соединения не имеют доступа к подобным дополнительным ресурсам, а значит, вам придется заботиться буквально о каждом рядовом бойце — так как подразделений не будет достаточно долго.

Если же «запасной» ресурс существует, то вы перед каждым боем можете реорганизовать активную группу, например подкинуть в район пару дополнительных противотанковых команд, если ожидаете танкового удара или же, наоборот, строить оборону на основе пулеметных расчетов или саперов. Естественно, количество и тип доступных подразделений, находящихся в запасе, зависят от целого ряда условий. Во-первых, от установок игры и, в частнос-



А это экран «разбора полетов». После каждого сражения вы можете узнать, насколько пострадали ваши бойцы, просмотреть разнообразную статистику и награждения. Этот пулеметный расчет неплохо поработал, поэтому и заслужил награду: два железных креста — один командиру, другой — стрелку.



Враг не дремлет



Больше всего раздражает любовь компьютера к засадам и всяческим подлянкам. Несмотря на тяжелый бой, тяжелые потери и явно проигрышную ситуацию на переднем крае, вы никогда не можете быть уверены, что в записке у него не осталась пара боеспособных пехотных подразделений или даже целый танк. Поэтому очень часто разведывательные рейды или проход по флангу оканчиваются полным провалом. Вместо того, чтобы спокойно захватить, казалось бы, никем не охраняемую высоту или дом на отшибе, вы получаете очередной огневой контакт. И хорошо, если ваши бойцы успевают попадать лицом в грязь и открыть ответный огонь... А бывает и так: подошли к сарайчику, чтобы передохнуть и собраться с силами для следующего марш-броска, а из окошка уже приветливо выглядывает дуло тяжелого пулемета. Иной раз и мышкой не успеваешь шевельнуть, а вокруг уже одни лишь трупы.

Тунелдцам тут не место!

888

Командные подразделения также превратились из музейных экспонатов во вполне реальную силу. Трое бойцов с автоматами плюс пулеметчик и снайпер — это уже что-то. Поэтому нередко командир принимает участие в бою наравне с обычными подразделениями. Лично у меня бывали и случаи, когда командная группа решала исход боя, ликвидируя несколько вражеских огневых точек и прикрывая шквальным огнем атакующих союзников.

ти, уровня сложности. Во-вторых, от неких предусловий или ваших предыдущих действий. Обычно подкрепления хорошо сбалансированы, и вы будете иметь доступ как к пехотным частям, так и к танкам или артиллерии. Но так происходит далеко не всегда, очень часто приходится отбиваться от танковых колонн зелеными пехотинцами, которые не только стрелять не умеют, но и гранатомет видят в первый раз.

Также каждой группировке можно «придать» некоторое количество авиационных (истребители и бомбардировщики) и артиллерийских (гаубицы и тяжелые минометы) ударов. Союзники также имеют доступ к кораблям поддержки, а значит, к сверхтяжелым и дальнобойным орудиям. К счастью (к или, к сожалению), смотря за кого вы играете, утешить противника четырехсотмиллиметровыми снарядами с утра до ночи не получится, да и в реальной жизни война выигрывается за счет действий сухопутных сил. Тем не менее для «размятения» опорных пунктов обороны врага авиация и пушки вполне годятся. Если вы считаете, что помощь со стороны будет необходима, то достаточно кликнуть мышкой в соответствующих графах, и в нужный час с небес прольется бомбовый дождь. Во время тактического боя достаточно кликнуть на соответствующую иконку, а затем на точку «сброса» — и через несколько секунд этот район подвергнется ожесточенному обстрелу или же атаке авиации. К сожалению, никаких методов защиты от подобной напасти нет, хотя, конечно, я бы предпочел иметь возможность обстреливать пикирующий истребитель, а не просто смотреть, как гибнут мои бойцы, получив очередь в грудь из двадцатимиллиметровой пушки. Компьютер просто обожаем подкидывать неприятные сюрпризы, сосредоточивая артпод-

готовку на ваших элитных подразделениях в самый неожиданный момент. Вы можете несколько миссий подряд нанимать экипаж какого-нибудь танка, создавая из них суровых ветеранов, которые плевать хотели на интенсивность обстрела и для которых понятие «паника» просто не существует, только для того, чтобы потерять их при подлом авиационном налете противника.

Военные шахматы

Как и в предыдущих сериях, игровой процесс разбит на «дни сражений», хотя



Стратегическая надстройка Close Combat 5. Вы видите перед собой карту региона с изображением союзных частей, которые ждут и не дождутся ваших команд. Можете смело передвигать соединения, не опасаясь за результат, — все равно судьба кампании решится в тактических боях.



собственно, количество огневых контактов в тот или конкретный период зависит лишь от диспозиции войск и ваших действий.

Игра открывается экраном стратегической карты, по которой вы можете перетаскивать иконки доступных соединений. Как только вдоволь наиграетесь с логистикой — жмете «конец хода» и начинаете предвкушать удовольствие. Компьютер двигает ваши части, впрочем, не забывая и о своих бойцах. Если в пределах одной клеточки (или, проще говоря, сектора) оказываются силы противоборствующих сторон, то вы оказываетесь в экране тактического менеджмента. Как я уже говорил, перед схваткой у вас всегда есть возможность просмотреть список доступных сил и перетасовать подразделения, которые примут участие в бою. На мой взгляд, это очень удачная и правильная находка, так как каждый бой можно сыграть по дюжине раз, и при этом каждый раз по-другому. Более того — компьютер сам нередко меняет состав ударной группировки, поэтому комбинация load game + переформирование войск помогает далеко не всегда. Например, AI атаковал танковой группой, превосходя вас в бронетехнике 1:5. Вы, тихо матерясь, проигрываете бой, затем загружаете игру и в срочном порядке усиливаете

свое подразделение противотанковыми орудиями, отводя в резерв несколько пехотных частей. Жмете «начать бой» и потираете руки в предвкушении того, как ваши пушки бьют по вражеским танкам из засады. Ан нет, не тут-то было. Компьютер вполне может устроить пехотный штурм, подавить всю вашу хваленую артиллерию шквальным пулеметным огнем, а потом пойдет в рукопашную и забудет «пушкарей» прикладами. В общем, получается нечто похожее на виртуальные шахматы, когда при каждом последующем ходе происходит какое-нибудь новое событие.

Что ж, чуть подробнее о тактике и стратегии AI. Думаю, никто не станет со мной спорить, что искусственный интеллект в Close Combat всегда был на высоте. Несмотря на шаблонные действия

и упор на превосходство в живой силе, компьютер вполне мог удивить игрока нестандартным решением, а порой даже выиграть сражение. В Close Combat 5 он «научился» еще несколькими хитрым приемам. Например, раньше, отражая массированный удар по центру, вы могли совершенно не волноваться о флангах и даже снять оттуда пару свежих подразделений, чтобы поддержать потрепанные части, принявшие на себя основной удар. Теперь такой маневр не пройдет. Я неоднократно обнаруживал у себя в тылу пару юнитов разведчиков, если не мог четко держать фронт, перекрывая все пути. Компьютер просто обожаем находить лазейки в вашей обороне и регулярно отправляет несколько отрядов пехоты «прощупать» почву.



Очень часто из-за этого не удается создавать максимальное сосредоточение войск на одном участке для эффективной атаки или обороны. Столь же часто AI пытается устроить отвлекающую вылазку, регулярно жертвуя плохо вооруженными или тренированными частями, для того чтобы организовать штурм совершенно на другом участке фронта. И, пожалуй, самый неприятный прием в арсенале компьютера — эшелонированная атака. Да, да — не оборона, а атака. Сначала вперед идет «штрафбат» — зеленые юнцы из каких-нибудь польских или итальянских сил самообороны. Разумеется, вы косите первую волну налево и направо, не неся практически никаких потерь. Однако, вы при этом не только выдаете огневые по-

зиции (которые, к слову, мгновенно подвергаются шквальному минометному огню), но и просто тратите патроны. Как только враг почувствует, что интенсивность огня снизилась, а пара пулеметчиков и вовсе

расстреляла все цинки с патронами, можете ждать второго акта. Только на этот раз в первую линию окопов выслаются ударные части с высокой моралью и полным боекомплект. В то же время уцелевшие бойцы из первой волны отзываются назад для формирования третьего ударного эшелона. К тому времени, как зеленая молодежь перестанет дрожать от страха, расклинит автоматы и поменяет памперсы, вы уже наверняка разгоните элитные подразделения и подбьете танки. Только вот с патронами будет уже совсем туго, так как при появлении

но очень весомое преимущество перед вашими измотанными солдатами: наличие пары-тройки запасных рожков к автоматам... И в таком случае участь боя могут решить не пушки или танки, а рукопашные схватки.

Также неплох AI и в части адаптации к сложившимся условиям. Например, потеряв танк, вкусивший всю радость перекрестного огня из нескольких грамотно расположенных орудий, он вероятно пошлет на этот участок несколько станковых пулеметов и снайперов. А будучи совсем разозленным, вызовет авиационную поддержку. Как только расчеты противотанковых орудий будут выбиты или подавлены плотным автоматным-пулеметным огнем, вперед вновь выйдут танки, поспешившие отступить за прикрытие деревьев или зданий.

С другой стороны, бедняга AI до сих пор считает атаку лучшим способом обороны, поэтому иногда очень полезно бывает выждать несколько минут и самому занять оборонительные позиции. Оппонент, расстроенный отсутствием боевого контакта, наверняка выйдет несколько подразделений проверить, в чем же дело. Ну а вы его и «проверите» из засады, а затем бросите штурмовые команды в образовавшиеся бреши.

Ассортимент и альтернатива

Количество всевозможных подразделений и юнитов достигло практически бесконечности уже в далеком Close Combat 3 Russian Front. Однако, как оказалось, и это не предел. В Close Combat 5 появилось кое-что новое. Хотя, конечно же, изменения затронули не столько сами подразделения, сколько вооружение — начиная от такого незначительного штриха, как автомат или пистолет-пулемет в руках командира танка, так и до более серьезного оснащения штурмовых частей пулеметами, огнеметами и противотанковыми средствами. Базутчики теперь превратились в триоцу, что в общем-то сделало их более живучими и полезными. Если раньше гранатометчики в среднем успевали сделать один или два залпа, до того как их накрывали ответным огнем и, как следствие, уничтожали, то теперь шансы на выживание этого юнита значительно выросли. С другой стороны, снизилась эффективность базутки. Гранатометчики не только стали часто мазать, но и даже прямое попадание в танк далеко не всегда означает его полное поражение.



Бросать танки на передовую без прикрытия пехоты — дело очень рискованное. С другой стороны, попробуй сунься сюда пехотой — в миг измочалят. Вот и остается надеяться только на огнеметный танк, да отсутствие противотанковых средств на этом участке фронта.

Житрый AI



При повторной атаке противник может не только поменять состав сил, но и атаковать совершенно с другого направления. После пары безуспешных атак с юга в третий раз враг может появиться и с севера (если, конечно, это позволяет стратегическая карта). А это значит, что вам придется оставить облюбованные точки обороны и импровизировать на ходу. И хорошо, если вы поймете, что дело пахнет керосином уже во время расстановки войск на карте... А бывают и случаи, когда танки неприятеля выкатываются оттуда, откуда их никто не ждал. Если повезет, успеете развернуть орудия и огрызнуться, а может ведь и не повезти... Поведение компьютера в Close Combat 5 стало на порядок менее предсказуемым, чем в предыдущих играх, что, естественно, не может не радовать.



В общем, по заявлению разработчиков, Close Combat 5 Invasion Normandy планировался как ода царице полей. По замыслу девелоперов, игроки волей-неволей должны больше концентрироваться на пехотных операциях благодаря особенностям местности.



По большому счету это именно так. Местность действительно сильно пересеченная и лесистая. Танки чувствуют себя достаточно неуютно, так как недружественная база может вынырнуть буквально из каждого куста. С другой стороны, если грамотно прикрывать технику разведчиками, идущими на полшага впереди и четко фиксирующими расположение противотанковых подразделений, то жить становится немного полегче.

И тем не менее это вам не Russian Front, где Курской дугой можно было назвать чуть ли не в каждый бой: я регулярно встречал в «разборки», в которых участвовало по дюжине танков и самоходок с каждой стороны. В Invasion Normandy один-два, ну максимум штуки четыре танка у вас будут, но и то не везде и не всегда. Далеко не каждая группировка имеет бронетехнику в резерве, а если и имеет, то зачастую «танки» больше напоминают трактор с пулеметом.

В Invasion Normandy можно встре-

тить поистине доисторических монстров — бронетехнику времен чуть ли не Первой мировой. Сами понимаете, Нормандия находится очень далеко от России, поэтому и обороняли ее в первые дни не «тигры» с «пантерами». Первые несколько суток (если вы играете за немцев) вам придется полагаться на второсортную, я бы даже сказал, третьесортную технику — двухбашенных монстров двадцатых годов или легкие танки типа PZ-I. Американцы не столь стеснены в средствах, хотя иной раз и пытаются штурмовать берега на М5, что в общем-то вызывает лишь легкую улыбку. Впрочем, эта улыбка быстро пропадает, когда приходится воевать против тяжелых самоходок типа Wolverine или танков M4A3 с удлиненным стволом на музейных экспонатах, явно доставленных на поле боя прямо из Лувра. Думаю, мало найдется любителей бежать по рельсам навстречу поезду и кричать: «Задавлю!» Так вот, стрелять из двадцатимиллиметровой пукалки осколочными снарядами по метровой лобовой броне — занятие для не меньших мазохистов.

ном за счет введения устаревшей или различных модификаций более привычной. Но революции не произошло. С другой стороны, достаточно приятно, что больше техники стало не только у немцев, но и у англичан с американцами. К безумному количеству подвидов PZ-III, PZ-IV нам уже не привыкать, так что некое разнообразие в ряду M4A3 и M4A1 только приветствуется.

А в остальном Close Combat остался тем, чем он всегда и был. Крайне кровопролитные и динамические сражения с быстрым последующим «разбором полетов», просмотром уцелевших воинов, их достижений и подвигов чередуются с микрорезультатами стратегии и менеджмента. Время от времени проглядывают тонюсенькие элементы ролевой игры: без процесса воспитания зеленых юнцов в элитных головорезов не обходится ни одна крупная операция, а награждение любимого пулеметчика новой медалью или присвоение ему очередного воинского звания способно вызвать скупую мужскую слезу у самого сурового игрока. Как это ни странно,



Тут уж кто первый добегит до заветной бетонной стенки, тот и победил. Рассматривать врага через прорезь прицела — одно удовольствие, а вот если ты сам при этом лежишь за приличным укрытием — так и вообще красота. Ребята, поднажи! Уже немного осталось. Танкисты, осколочными по пулеметному гнезду, пли!

А ведь приходится... Хотя, впрочем, всегда есть пехота, вооруженная огнеметами, гранатометами и, на худой конец, просто гранатами. Так что иной раз проще бывает подловить врага где-нибудь в кустах, если, конечно, у него хватит ума послать танки в эти самые кусты.

В общем, пожалуй, на этом какие-либо новшества заканчиваются. Да, добавлены новые пехотные подразделения, рассмотрено их вооружение, появились новые карабины и автоматические винтовки. Немного пополнился парк техники, в основ-

но серьезных недостатков, похоже, у Close Combat 5 практически и нет. Симпатичная графика, замечательные звуки, потрясающе захватывающий и динамический геймплей... А что нам еще, собственно, нужно от игры? По-моему, ничего. Так что всем любителям серии очень советую поиграть — не пожалеете. Новички также не должны остаться разочарованными, так как компания Atomic Games в очередной раз создала замечательный продукт, который можно полюбить и не играя в предыдущие четыре «серии».

ТЕНЬ ВОРОТ ПАЛА

Плюшевый Коппи

Паспорт

Baldur's Gate II: The Shadows of Amn

Жанр: RPG
Разработчик: Black Isle
и BioWare
Издатель: Interplay

URL: www.interplay.com

Системные требования:

ОС: Win95/98
Процессор: Pentium 233 МГц
ОЗУ: 32 Мбайт
CD-ROM: 4X

Если вы знаете, кто такие догообразные молоссы (группа пород собак), то наверняка также знаете и об удивительной способности оных пускать длиннющие слюни, запросто растягивающиеся аж до самой земли. Ожидая вторую часть Baldur's Gate, я приобрел примерно такой же вид, поскольку а) прошел BG1, Planescape Torment, Icewind Dale; б) давно поверил в способность этой команды разработчиков и издателя создавать игры, в которые можно ИГРАТЬ, а не только смотреть (таких «нормальных» игр в год во всем мире выходит штуки 2–3); в) душа требовала «продолжения банкета», так как победа над Саревком в конце первой части не показалась окончательной. После того как Blizzard откровенно облажал всех с так долго ожидавшимся вторым «Диаблом», возникла легкая паника: а вдруг у черноостровцев и биоваровцев что-нибудь не заладится, иссякнет фантазия, уйдет вдохновение, кончатся пиво и бесплатный кофе в автомате в коридоре, и они выдадут такой отстой, что хоть запускать сидюки в свободный полет из окна?! Спешу всех успокоить: Baldur's Gate II — это игра высшего сорта, штучный товар и просто жемчужина в куче удивительных органических происхождений.

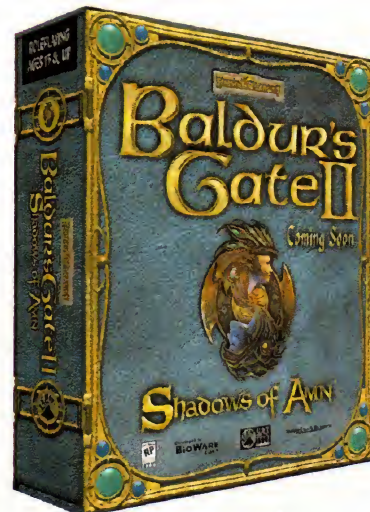
В очередной период смутного времени боги частенько являлись в мир Forgotten Realms под видом

простых смертных. Кровожадный Баал, отвечавший в местном пантеоне за убийства, почувствовал, что скоро ему помогут склеить ласты, поэтому отправился к людям, дабы надеть побольше детишек, нацеленных на погромы, массовые убийства и крутые разборки. По количеству наплодившихся отпрысков Баал мог за просто конкурировать с небезызвестным лейтенантом Шмидтом. В 1370 году по местному летоисчислению (год действия первой серии) схлестнулись два таких дитяти — главный герой и его брат Саревок. В результате был разоблачен допдельгангстерский план инфильтрации, Саревок отправился в ад, куча мирных и не очень созданий погибла, а главный герой с друзьями сели отмечать победу. Через несколько месяцев обильных возлияний реакция притупилась, головы затуманились, пословица «свято место пусто не бывает» забылась, поэтому

появление на сцене нового врага осталось незамеченным. А зря.

Главный герой очутился только в мрачном месте, в навевающей беспросветную тоску клетке. Он смутно помнил свисающие с потолка цепи, скелеты, злую ухмылку на роже неизвестного мужика, пытки магией, но никак не мог взять в толк, как и за что он сюда угодил, а также где все собут... братья и сестры по оружию. По доносившимся откуда-то крикам и отсветам spell-эффектов он догадался, что кто-то пытается взять штурмом логово его мучителя, но свобода пришла к нему вместе с Имоен, его давнишней знакомой. Выпав из клетки на руки Имоен, герой огляделся и обнаружил неподатливого двух других старых друзей: файтер-друида Джахиру и рейнджера Минска с неизменным хомячком Бу. Охота обещала быть долгой, интересной и кровавой. Кстати, любимый город Baldur's Gate может спать спокойно, так как тюрьга находится в городе Athkatla далеко на юге.

Как театр начинается с вешалки, так каждая классическая RPG начинается с генерации персонажа. Planescape Torment не в счет, так как там был особый случай амнезии. Среди рас огромный перекосяк в сторону людей и дворфов как был, так и остался. Бонусы прочих видов известны, но они все какие-то второстепенные, и я не нашел достойной причины сделать моего героя, скажем, гномом. Кто играл в BG1, помнит, что там авторы сделали та-



НА ЯМЫ



кую гнусь, как верхний предел в 89 тысяч набираемых очков опыта. Для лучшей связи двух частей новоиспеченный персонаж в BG2 СРАЗУ получает эти самые 89 тысяч очков опыта, что немедленно поднимает его до 7–8 уровня. Это хорошо, так как исчезает период начального накопления икспы и не надо больше давить толпы всякой мелочи, а можно сразу приступить к конкретным жестоким боям. В аддоне Tales of the Sword Coast потолок икспы был почти в два раза выше, чем в первой части, поэтому импортируемый оттуда персонаж будет иметь на старте 161 тысячу XP, хотя ситуацию это слабо меняет. Для любителей dual-классовых героев такие «подъемные» представляют интересную возможность: делаете файтера и сразу после начала



Кратко пробежусь по другим новшествам. Маг может вызвать фамилиара, надо только заполучить spell Find Familiar. Помнится, в Lands of Lore III подобный ручной зверек наворачивал для меня вагон предметов, но эффективность работы его аналога в BG2 я не проверял. Воровской скилл Stealth разделился на Hide in Shadows и Move Silently, кроме того, воры получили навыки Detect Illusions и Set Traps. Если знаешь, что после разговора с тобой NPC кинется в атаку, то предварительно обкладываешь его ловушками, и в первую секунду боя он получит значительный ущерб. Друиды умеют превращаться в животных. Появился оригинальный артефакт Cloak of Mirroring, отражающий наносящие ущерб spellы обратно spellкастеру. По силе эта вещь уступает лишь взлому сейфов, но достать ее можно только в городе сахагинов, куда еще надо суметь попасть, так как это опциональная локация в четвертой главе.

dual классируете его в мага. Получится маг с очень крепким здоровьем и способностью махать несвойственными магу орудиями убийства. Главное, что и в таком случае, и в случае «чистого» происхождения маг дорастет до одного и того же 17-го уровня. Почему, спросите вы? Потому, что в BG2 тоже есть потолок для икспы в 2 950 000. Это огромный недостаток игры, так как при полном комплекте партии (шесть персонажей) я не досчитался тысяч по 400 на нос. Кто бы мне сказал, на фиг опять устроили такую засаду? Сделали бы полную свободу, как в Planescape Torment, и пусть кто хочет, тот и накручивает себе икспу хоть до миллиарда. К моей большой радости, этот недостаток единственный, если не считать мелких глюков движка и нескольких недоработок.

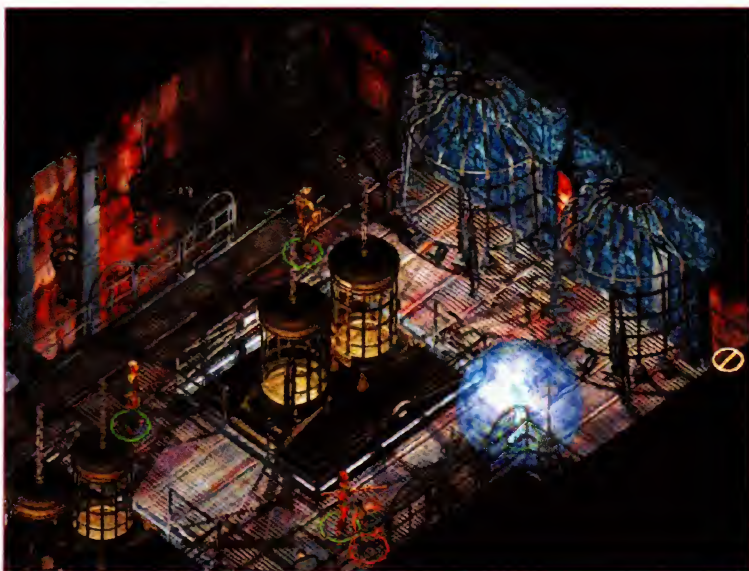
Сюжет BG2 разбит на семь неравнозначных глав. В каждой главе



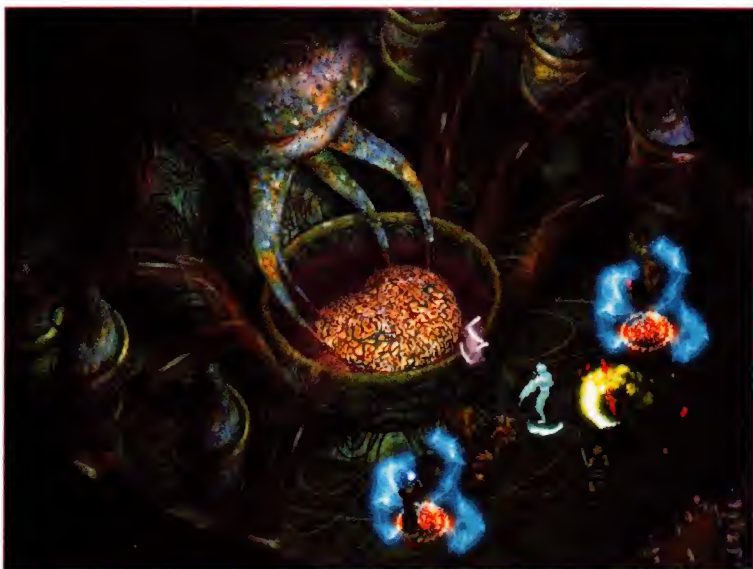
Шутка высшей пробы: заходите в переполненную народом таверну, кастуете на себя Protection from Evil и вызываете демона через Gate. В итоге горы трупов, море крови и нулевая репутация.

есть основной квест, включающий, как правило, сразу несколько заданий, но кроме них есть просто море побочных квестов, для сюжета значения не имеющих, но способствующих накоплению икспы. Большинст-

во побочных квестов не привязаны к какой-либо конкретной главе. Можно взять квест во второй главе, а выполнить в шестой. Однако часть квестов все же имеет жесткие ограничения по времени исполнения (час, сутки, несколько дней — срок обязательно уточняется в задании). Некоторые квесты могут быть аннулированы из-за наступления каких-то событий, гибели заказчика, например, и, наоборот, в результате свершения события могут появиться новые квесты. Главная сюжетная линия практически линейна, сколько бы авторы ни отрицали этот факт. Да, есть развилка во второй главе, но уже в начале четвертой оба пути сходятся, при этом один из путей очень сильно отличается от другого по количеству доступной икспы. Почему-то обделенными оказываются эвилы. Где справедливость? Как



Игра начинается в тюрьме в подземелье Иренкуса. Это не морг из Planescape Torment, но тоже многообещающее начало.

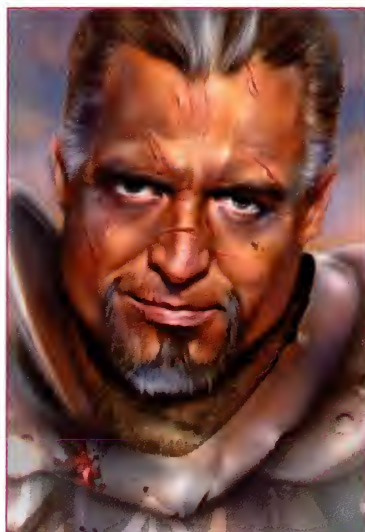


Три сотни спеллов дадут возможность развернуться фантазии любого поклонника магического искусства. BG2 стал настоящим раем для спеллкастеров.

Если содержание квеста чем-то не понравится вашим спутникам, то сразу эфир заполнится комментариями и советами послать квестодателя. Какие они все умные, когда не надо выбирать оптимальную дорогу. Практически нет откровенно тупых заданий типа «сними кошку с дерева» или «отбери книгу у королевы», зато есть классовые квесты, подводящие нас к интересному нововведению — к стронгхолдам, описанным ниже. Журнал событий рулит однозначно! Сделан очень удобно, есть разбивка на главы, сортировка по времени и названию — отлично проработанная и крайне полезная штука.

Изобретенный стронгхолд — это как бы база, которую игрок может получить в свое владение. Файтер и монах могут оттяпать себе крепость de Arnis после очистки ее от оравы троллей. Единовременное вознаграждение в 10 тысяч монет

сарай убитой тенью рейнджерши в Umar Hills, что даст слабенький квест на разборку с левыми лесниками и браконьерами. Паладин может вступить в Орден Radiant Heart после разборки с Падшими Паладинами и очистки Windspear Hills. Mary стоит захватить Планарную Сферу в Slums, после чего займутся Cowled Wizards и предложат



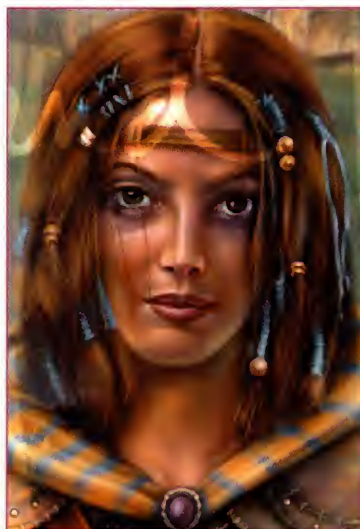
Появились три новых класса: Sorcerer, Monk и Barbarian. Sorcerer специализируется в магии, но в отличие от мага он не заучивает спеллы, а просто выбирает их при получении уровня. Это выглядит заманчиво, так как далеко не все спеллы действительно необходимы. Monk почти за каждый уровень получает либо бонус, либо новый скилл, бьет голыми руками так, как иные не могут ударить мечом, может использовать любое воровское оружие, кроме двуручного. Barbarian — крутой воин, движется быстрее обычных персонажей,免疫 к бэкстеббину, испытывает проблемы с ношением armorов.

защищать негров, мексов и всякие меньшинства, так пожалуйста, а когда вытирают ноги об эвильов, это нормально, это, типа, наш эвильный крест. Вот загружусь и превращу вашу Athkatla в Город Мертвых, будете знать! Есть квесты, связанные с элайнментом главного героя.

и последующие доходы по 500 монет в неделю станут неплохой прибавкой к пенсии. Изредка мажордом сможет подкидывать простенькие задачи по управлению, но чем дальше вы углубитесь в игру, тем меньше смысла возиться с их выполнением. Рейнджер может занять



вам владение отбитой вами же (какая наглость!) Сферой в обмен на выполнение визардских заданий и выдачу вам трех толковых учеников, которых можно засадить за изготовление полезных магических предметов. Кстати, от этого занятия ученики могут и умереть. Вор имеет право занять Mae'Var's Guildhall в Docks после выноса оттуда преж-



них жильцов, но потом нужно будет возвращаться раз в несколько дней для контроля над подчиненными ворами и выплат определенной суммы вышестоящим товарищам. Стронгхолд барда — это театр в Bridge, но для его завоевания сначала надо отыскать в подземелье ведущего актера труппы, а затем вытащить уже всю труппу из Планарной Тюрьмы. Смысл владения театром, равно как и необходимость делать главного героя бардом, остаются для меня загадкой. Друид в состоянии захватить лидерство в друидском сообществе в Druids Grove путем простой дуэли с редисочным Верховным Друидом. Клерик может по ходу игры заработать себе членский билет какого-нибудь храма, но к чему это обязывает, кроме раздачи советов всем страждущим, я

Однако появилась новая раса полуорков. Обладают инфракрасным зрением (сколько играю, но так и не смог понять, зачем оно нужно), от природы одарены бонусами +1 Constitution и +1 Strength, но за счет уродливой физиономии имеют -2 Charisma. С таким свиным рылом не то что в калашный ряд, в нормальный дом не пустят, и если уж вам сильно приспичит сделать героя полуорком, то придется нацепить на него исправляющий харизму предмет. Полуорк реально может сыграть файтера, но в роли клерика или вора он смотрится несколько странно.

не в курсе. Как видите, для каждого класса подготовлен свой набор квестов, связанных с обретением базы и ее последующим обслуживанием.

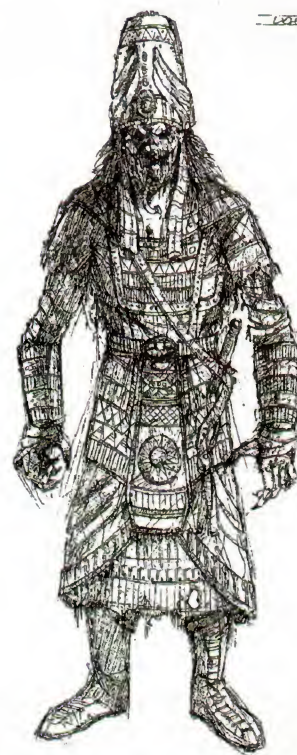
В игре имеется шестнадцать персонажей, готовых поступить к вам на службу, но только Имоен, Джахира и Минск пришли из первой части. Остальные местные. Гудных героев семь, а эвилов, как обычно, кинули, дав ВСЕГО трех: мага-конджурера, дворфа берсеркера и темную эльфийку клерика. Есть, конечно, еще шесть нейтралов, из которых может выйти толк, но все равно обидно. По ходу игры неизбежно возникает множество товарищей, припершихся из Baldur's Gate. К сожалению, Халид и Динахер безвозвратно мертвы, и если труп первого еще удастся найти, то вторая живет только в воспоминаниях Минска и Бу. Монтарон в кадре не появляется, но, судя по всему, он либо казнен, либо отбывает пожизненный срок за попытку вломиться к Харперам, коллегам Джахиры. Кзар, друг Монтарона, погибнет с нашей подачи при попытке освободить товарища. Кого-то придется зарубить самостоятельно во второй раз, кто-то найдет свой конец сам. Исключение составил только Дрист, являющийся в шестой главе для участия в разборке с вампирами (эти ребята гораздо серьезней отряда гноллей, перебитого им в первой части). Дристу удастся выйти из нового боя живым и продолжить играть роль связующего элемента во вселенной

Forgotten Realms (помните, Icewind Dale появился потому, что туда он за чем-то шел). Если главный герой мужского пола, то на этот случай в скриптах трех женских персонажей прописаны попытки его соблазнить. Если главный герой женщина, то на нее может клонуть, по-моему, только один мужской персонаж. Некоторые персонажи (женские) очень любят трепаться по дороге ни о чем и ныть о своей нелегкой жизни. На этом фоне выгодно смотрится Минск, орущий время от времени геймеру что-нибудь ободряющее.

Благодаря тому, что персонажи стартуют в BG2 со значительным запасом икспы, практически отпала необходимость в мелких монстриках: гоблинах, кобольдах, гибберлингах и прочей фигне. Изредка встречаются, но роли не играют ни-



Этот задумчивый дядька в доспехах и есть корень всех зол и несчастий в Baldur's Gate II. Знакомьтесь, Джон Иреникус.



какой. Общее число разновидностей противостоящих нам тварей возросло примерно в два раза, а модифицированный движок Infinity позволил создать весьма крупнокалиберных зверюшек. Вообще, тяжелых монстров прибавилось. Драконы, запросами на которых авторы были завалены по уши, наконец-то появились. Я насчитал пять особей размером чуть меньше экрана и ни разу не устоял перед соблазном снять с них шкуру. Появились личи, большие специалисты в области магии. Видимо, они хорошо



К счастью, это только статуя иллифида, и ее не надо крушить, а вот с ее оригиналом придется повозиться. Уж больно хорошую новую расу сотворили авторы.



Baldur's Gate без Минска — это как Doom без шотгана или Starcraft без зергов. В союзе с томяком Бу образуют самый харизматичный и проблемный персонаж в игре.

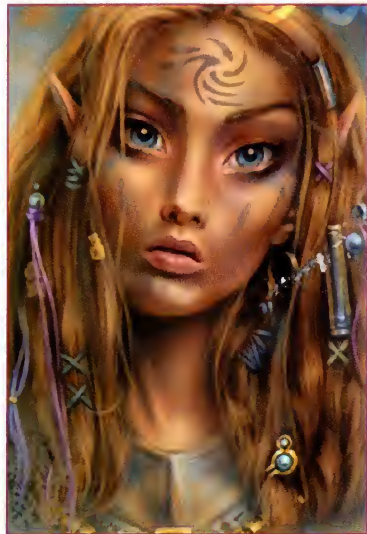


Вы, конечно, помните, что маг может быть универсалом, а может специализироваться на какой-то конкретной школе, но при этом он не имеет права кастовать spellы из контр-школы. То есть всего возможно 9 вариантов мага. Авторы пошли дальше и сотворили нечто подобное для прочих классов (трех новых это не касается). Специализация дает бонусы при атаках определенных монстров, плюсы к защите и резистенсам, скиллы, spellы и так далее за счет запрета на использование определенных видов оружия или ношения определенных armorов, etc. Но можно выбрать класс безо всякой специализации. Ниже перечислены все специализации для «старых» классов, кроме магов. Файтер: берсеркер, убийца визардов и кенсаи. Паладин: кавалер, инквизитор, охотник на андедов. Рейнджер: лучник, сталкер, повелитель зверей. Клерик: последователь Талоса, последователь Шлема, последователь Латандера. Друид: тотемист, Меняющий Форму, мститель. Вор: убийца, охотник за сокровищами, головорез. Бард: блейд шут, скальд. Это расширение мне очень понравилось, хотя у новичков скорее всего разбегутся глаза от такого изобилия конфигураций. Выбор базового класса определяет не только стиль игры, но и влияет на боковые квесты — об этом ниже.

зарекомендовали себя как вид в Icewind Dale, хотя местные личи владеют совсем другой магией. Демон-лич в игре всего один, но я готов наградить его почетным знаком «Самый Крутой Монстр» (по-

смертно, конечно). Поиск правильного решения этой задачки занял куда больше времени, чем все бои с Иренкусом и его сестрой Бодхи. В игре есть бихолдеры: гауты (маленькие), обычные и орбы, отличающиеся друг от друга набором используемых spellов. В некоторых местах число бихолдеров на единицу площади превосходит разумный предел, но тем интереснее. Встречаются джинны, демонстрирующие неплохой spellкастинг тем, кто дает им для этого время. Ласторукие «утоги» введены, видимо, для прикола, так как угрозы не представляют. Появились несколько новых големов. Глиняный гнусен тем, что его не берет режущее оружие и почти не пробивает магия, поэтому приходилось таскать с собой пару дубин или молотов. Адамантитовые големы выделяются размерами, хитами, сильным ударом и умением создавать

мент паузу и указываете, кому кого атаковать, или переключаете предметы в инвентаре. Новую фишку «автопауза» я не тестировал, так как она предназначена для поклонников потурного комбата, коим я не являюсь. Появились четыре стиля, дающих бонусы к атаке и/или защите: Двуручное Оружие, Одно Оружие, Два Оружия,



вокруг себя газовый пояс. Элементали трех стихий на вражеской стороне действуют неэффективно, но под геймерским руководством они превращаются в хорошее средство ведения войны. Рядом с городом дроу были обнаружены представители расы Куо-Тоа. Любимый вид спорта — стрельба на бегу, но в ближнем бою они никакие. Сахуагинов люди называют «морскими дьяволами», но на самом деле это полные дэбилз. Ходят вприпрыжку, выкидывая ноги далеко и высоко вперед, — клоуны. Майндфлееры — это такие ребята с головами, похожими на осьминогов. Сперва кастуют Psionic Blast, а потом легонько тыкают жертву пальцем, и она умирает, НЕВЗИРАЯ на число ее хитов! Приятно воевать с таким противником. А ведь есть еще гиф-янки, мифиты, дроу, импы, балоры и прочие, не говоря уже о крадущих уровни вампирах, с которыми состоит много красивых комбатов на улицах города и в подземельях.

Общая система комбата осталась прежней: жмете в любой мо-



Одно Оружие и Щит. Да-да, стало возможным махать одновременно двумя оружием! Второе оружие просто вставляем в слот, предназначенный для щита. Я лично опробовал варианты с парой катан и с парой дубин. Иногда такая тактика себя оправдывает. Очки proficiency можно тратить не только на улучшение навыка владения каким-либо оружием, но и на улучшение самого стиля, а чем круче стиль, тем больше бонусов он дает. Кстати, по-моему, катаны не было в первой части. Вместе с ней пришли мечи вакизаши и ниндзя-то. Появилось много интересного оружия и armorов, без которых арсенал BG1 выглядел уныло. Добавлено около сотни новых заклинаний, а многие старые претерпели изменения. Теперь в сумме задействовано около 300 spells, что дает простор для фантазии любого spellкастера. Большое внимание комбату и росту персонажа как боевой единицы не означает, что основной смысл игры заключен в сражениях, как это было в Icewind Dale. Главное здесь квесты, причем многие можно разрешить мирным путем, приносящим больше опыта в копилку.

По многочисленным просьбам геймеров игра теперь умеет работать в разрешении 800x600. Организована также поддержка библиотеки OpenGL, хотя работы для нее не так много: более плавный fog-of-war, продвинутые spell-эффекты — вот, пожалуй, и все. Погодные явления типа грозы и дождя, отражения в воде прекрасно создаются без нее. Художники, рисовавшие локации и портреты персонажей, как всегда, достойны всяческих похвал. Интерфейс в BG2 приобрел интересную особенность: его можно убирать с экрана как целиком, так и отдельными панелями. Безрукие тес-

теры не сумели обнаружить интерфейсный баг, связанный с блокировкой перехода нижней панели из командного в индивидуальный режим, но, наверное, уже вышел исправляющий это неудобство патч. Звуковое сопровождение радует. Рев монстров, эхо шагов в подземелье, звон мечей, шум дождя, гром, птички, лягушки вносят заметное оживление в игровой мир. В Asylum изредка издавался звук, похожий на звонок сотового телефона. Провокация! Музыка в BG2 мягкая и ненавязчивая, но ее довольно мало, и я предпочитал играть под альбом Elodia группы Lacrimosa. Для настройки интерфейса, горячих клавиш, а также графических и звуковых опций служит отдельная утилита BGConfig, убивающая наповал тормознутостью своей загрузки, но наверняка для кого-то полезная. Хардверная шкала в ней довольно относительна. Я проинсталлировал игру на машине с частотой 200 МГц, general- и graphics-опции поставил как для 233 МГц, а звук влил вообще как для 600 МГц, и все работало нормально, если не считать тупого алгоритма поиска дороги, которому как раз

нужны большие вычислительные мощности. В западных превью я встречал кривление рожц по поводу тормозной работы игры на 450 МГц. Не верьте таким обьявам! Их пишут люди с кривыми руками и прямыми извилинами. Даже на двухсотке тормоза случались весьма редко и на общем фоне бурных положительных эмоций, приносимых игрой, не видны. Кстати, об AI. Враги все-таки остались туповаты. Да, они научились перемещаться между этажами, но открывать двери

ные spellы на посылаемых против них простых животных, а не концентрируют огонь на партии. Некоторые визарды до посылки кастовали True Sight, в то время как у меня невидимок не было и в помине, но такие псевдоспеци-



они по-прежнему не умеют, а запирание дверей — это, между прочим, одна из распространенных человеческих тактик. Вражеские маги растрачивают мощные удар-

алисты умирали быстро и следа в истории не оставляли. Для привлечения и ветеранов, и новичков авторы сделали пять уровней сложности. Это здорово, но они сказываются только на получении от монстров ущербе, но ни на йоту не меняют их IQ.

Multiplayer немного усовершенствован, особенно в плане ведения диалогов, но стоит помнить, что игра ориентирована в первую очередь на single, поэтому к глюкам и неудобствам относитесь снисходительно. До шести человек могут резаться в BG2 через протоколы IPX и TCP/IP, по модему, сериалу или через сервер mplayer.com. Разницы в квестах между single и multi нет никакой. В общем, Baldur's Gate 2 оказалось не только одной из тех редких игр, выхода которых с нетерпением ждут, но еще и одной из тех единиц, которые эти ожидания превосходят. Определенно, это лучшая RPG из всех, пройденных мной за 10 лет. **MG**



ВЕДУНЫ И ВИТЯЗИ

Wizards & Warriors

Николай Барышников

Паспорт

Wizards and Warriors

Жанр: RPG
Разработчик: Heuristic Park
Издатель: Activision

URL: <http://www.activision.com>

Системные требования:

ОС: Win95/98
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт

За последние два-три года жанр ролевых игр пережил и золотой, и серебряный век одновременно. Любители RPG смогли насладиться такими шедеврами, как *Fallout 1-2*, *Might and Magic 6*, *Baldur's Gate*, *Planescape Torment* *Icewind Dale*... Не так давно появился *Baldur's Gate 2*, так что особенно скучать было некогда. Логотипы *Black Isle Studios* и *Biosware* стали чуть ли не более известными, чем «летающие окна» *Microsoft*, благо большая часть хитовых игр была разработана в стенах именно этих команд. И, казалось, альтернативы этому уже не будет никогда.

Однако в сердцах ветеранов жанра еще теплилась надежда, что господин Бредли все-таки когда-нибудь доделает свой многолетний долгострой, сменивший несколько названий, и известный последний год-полтора под кодовым именем *Wizards and Warriors*. В свое время, лет этак пятнадцать назад, господин Бредли создал уникаль-

ную ролевою серию под названием *Wizardry*. Все остальные игры просто отдыхали — большего реализма ощущений и погружения в жанр никто предложить на то время не мог. В *Wizardry VII* резались практически все — от мала до велика на распространенных в то время «двушках» и на более редких и жутко дорогих «трешках». Несмотря на аскетичность графики (режимы EGA или VGA, а также одномогайтные видеокарты не могли передать полного многообразия и оттенков), в *Wizardry* было нечто, заставля-

стоящему бесконечной. Помню, я долго гордился своей «партией», состоявшей из персонажей тридцатых-сороковых уровней, которую я нянчил в течение квартала, пока не поговорил с одним приятелем. Он крайне быстро вогнал меня в тоску, рассказав о том, что я прошел всего лишь процентов 20 и даже еще не знаю, кто главный злодей и как с ним бороться.

Сами понимаете, что известие о том, что компания *Activision*, издатель *Wizards and Warriors*, наконец-то запустившая игру в тираж, заставило меня немедленно достать заветные два диска. И, вставив игровой CD в привод, я словно вернулся на 12 лет назад...

Спящая красавица

Разумеется, *Wizards and Warriors* — это не просто продолжение темы *Wizardry*. За бесчисленные годы разработки девелоперы смогли настолько отточить свое понимание ролевой системы и игровой вселенной, что на выходе получилось нечто крайне необычное. Конечно, очень многое было позаимствовано из предыдущего продукта — *Wizardry VII*, но, как говорится в спорте, «победивший состав не меняют». Система характеристик, атрибутов, умений, навыков и «перков» не имеет ничего общего с привычными AD&D,



Так, лягушка, пасть заткни! Квакать будешь по моей команде. Ишь, развели тут лягушатник. Давай быстро показывай дорогу к шаману, пока суп из тебя не приготовили.

шее многих, и меня в том числе, сидеть за монитором дни и ночи напролет на протяжении нескольких месяцев. Игра была не только жутко интересной, но и, казалось, по-на-



Wizards vs. Warriors

Магия всегда является лакомым кусочком любой ролевой системы, если, конечно, она вообще подразумевает таковую в принципе. В *Wizards and Warriors* всего два класса магов: собственно волшебники и клерики. По умолчанию первым изначально доступны сферы огня и земли, а вторым — сферы духа и растений. В дальнейшем, по мере карьерного роста, большая часть персонажей получит доступ к дополнительным заклинаниям. В стороне не останутся даже бойцы: рейнджеры и паладины вполне традиционно черпают заклинания из сфер растений и жизни, соответственно, а ниндзя и самураи умеют пользоваться заклинаниями луны и огня. Единственные, кому это не положено вообще — варвары. С другой стороны, они зарабатывают неслабый бонус к хитпойнтам и силе удара, так что вполне компенсируют ментальную ущербность. И наконец, только волшебники получают доступ к заклятиям, позволяющим вызывать разнообразных монстров на подмогу отряду или даже телепортироваться.

GURPS, Cyberpunk и прочими «патриархами», но совершенно от этого не страдает.

Что ж, несколько слов о персонажах и классах. В добавление к привычным и вездесущим людям, гномам и эльфам *Wizards and Warriors* может похвастаться наличием крайне необычных рас. Это и люди-кошки, чем-то напоминающие персонажей игры *Albion* от Bluebyte Software, и помесь гуманоида со слоном (не самый полезный персонаж из-за природной медлительности и неуклюжести, зато весьма эффектный). Есть и кабан о двух ногах (интеллектом не блещет, но по шалке надавать может кому угодно), и феи (крошечные крылатые существа, обладающие врожденными способностями к магическим наукам), и гуманоидные вараны. В общем, коктейль получается достаточно разносторонний и наверняка удовлетворит даже тонких эстетов и ценителей жанра RPG. Также приятной особенностью игры является четкое различие между полами. Персонаж-мужчина — более силен и вынослив, женщина — проворнее и эмоциональнее. Отмечу, что не так уж много игр на сегодняшний момент могут предложить нечто большее, чем разные «куклы» или лица, оставляя «функциональные» различия за бортом. А тут все по закону — никакого полового неравенства.

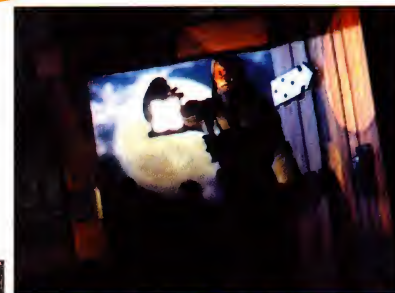
Выбрав расу персонажа, вы сможете определиться с классом (боец, вор, клерик и маг), а также сгенерировать его характеристики, прибавив некое количество бонусных очков к уже имеющимся цифрам в графах напротив каждого



параметра. Не спешите возмущаться столь скудным набором профессий. Предлагается всего лишь четыре класса не оттого, что их нет, а оттого, что элитную «карьеру» еще и заслужить надо. Например, в дальнейшем вы сможете превратить обычного бойца в варвара, паладина, рейнджера или даже ниндзю. А маг без труда станет бардом, заклинателем или, скажем, монахом. Впрочем, не поймите меня неправильно — «без труда» означает немалое количество игровых часов, пяток-другой уровней и значительное улучшение стартовых параметров. Чем элитнее профессия, тем дольше вам придется тренировать своего подопечного, пока его согласятся хотя бы зачислить в соответствующую гильдию. А дальнейшая тренировка и изучение боевых и магических искусств займет вдвое-втрое большее количество времени, не говоря уже о социальном продвижении внутри самой гильдии. Ближе к концу игры, по совокупности достижений и выполненных квестов, гильдия может выдвинуть того или иного персонажа на соискание супердолжности — наемного

убийцы, валькирии или, скажем, дзен-мастера. Подобных экстра-классов всего три, зато, достигнув их, можно вообще забыть о каких-либо проблемах в сражениях с монстрами и человекоподобными оппонентами.

Помимо характеристик каждый персонаж описывается еще и набором умений и специфических «черт». В графу skills входят навыки владения тем или иным видом оружия (меч, топор, нож, копье и т. д.), а также умения пользоваться различными школами магии. К «чертам» относятся специфические



Подайте, добрые приключенцы, на ремонт храма! Злые гоблины перегрызли трубы, и теперь горячей воды совсем нет. Подайте 500 золотых на новые трубы, что вам стоит!



Вот что случилось с Красной Шапочкой. Убили ее, сбили, а потом реанимировали, но уже в несколько более потасканном виде. Так, где-то тут и мой свиток завалился против нежити.

время и не мечтать — никаких парниковых условий. Выживать придется подножным кормом, а одеваться — за счет многочисленных неприятелей.

О приключенце бедном замолвите слово...

При описании любой ролевой игры всегда приходится сказать несколько слов о ее сюжете, ибо это одна из главнейших составляющих жанра. Не бывает RPG без сюжета, можете со мной даже не спорить. Однако в случае Wizards and Warriors все обстоит немного не-



бычно. Нет, не пугайтесь — некий сценарий у игры конечно же есть, только вот вам придется немало помучиться, чтобы его хотя бы об-

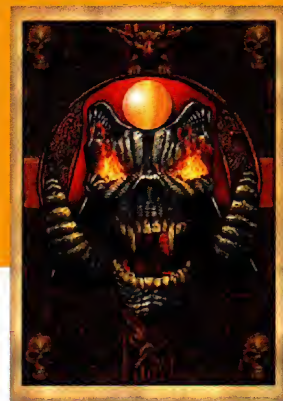
наружить, не говоря уже о том, чтобы просто следовать по нему. Уж как-то так исторически сложилось, что Бредли делал совершенно нелогичные, ненормальные, хотите даже сумасшедшие игры. Поэтому и последнее его творение не исключение. В отличие от BG или Fallout, где вам изначально становится понятно, что все плохо,



При этом вероятность того, что вы не можете открыть некую дверь в первом из-за того, что забыли три раза обойти по часовой стрелке какой-нибудь магический колодец и прошептать в него кодовое слово во втором, была крайне высока. Чего только стоили лабиринты без освещения, в которых приходилось ходить на ощупь, а любое неправильное движение каралось lightning bolt'ом промеж глаз. Без преувеличения — некоторые подземелья можно было проходить месяцами только для того, чтобы найти волшебную монетку, открывающую вход в новый подземный лабиринт. И при этом везде бесчисленные монстры, NPC, ловушки, сундуки, ямы с шипами и решетки, отсекающие обратную дорогу... «Кошмар» в лучшем понимании этого слова. Естественно, без подобной головной боли не обошлось и на этот раз.

Wizards vs. Warriors

Суммарно навыков в игре никак не меньше сотни. Часть из них, откровенно говоря, не очень полезна: например, умение определять тип врага на расстоянии меня никогда особенно не впечатляло. А вот перк, позволяющий одним ударом поразить оппонента, независимо от его показателя здоровья — это сила. Чем-то даже напоминает Fallout 2, где апперкот в голову также мог оказаться первым и последним аргументом в уличной драке. Среди этой сотни найдутся и достаточно оригинальные навыки. Ангел-хранитель не позволит умереть персонажу, если у него остался ровно один хитпойнт — враги будут бессильны нанести ему вред. С другой стороны, даже пройдя игру два раза, вы можете не увидеть и половины достижений, так что изначальный выбор участников приключения является самой настоящей лотерей.



и с этим надо активно бороться, в Wizards and Warriors непонятно абсолютно все. Заставочный ролик лишь слегка одурманивает игрока, а начальная квестовая линейка уже запутывает дальше некуда. В двух словах основную миссию игры можно описать как «пойди туда, не знаю куда, и принеси то, не знаю что». Скажете, знаем проходили? Хотя бы все в том же легендарном Planescape Torment? Извините, ошибочка вышла. Мистер Бредли прочно держит трон создателя самых замороченных квестов, диалогов и подземелий.

Кстати, о карте мира и подземельях. В Wizardry вам потребуется несколько часов реального времени, чтобы добраться из одного удаленного данжеона в другой.

Такое впечатление, что первый же сгусток раскинулся на сотни квадратных километров — бесчисленные коридоры, повороты, боковые ответвления, лестницы, ведущие с одного подземного этажа на другой, лифты, решетки, затопленные секции... И при этом никаких очевидных решений в стиле Baldur's Gate. «Тут вам не там», как любит говорить один политический деятель. Чтобы открыть половину дверей, требуется нечто большее, чем дернуть рубильник, находящийся на противоположной стене.



Мумия, которую тошнит, это, скажу я вам, явление. Не слишком опасный монстр, но и без оглядки на нее набрасываться не стоит. Может и в камень превратиться, глазом моргнуть не успеете.

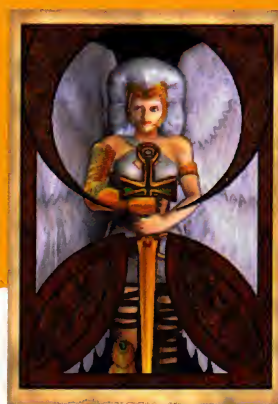


Например, чтобы поднялась решетка, закрывающая путь в самое сердце подземелья, следует найти специальную палочку, которая позволит выудить утонувший ключ-кристалл. Затем этим кристаллом надо открыть специальную комнату, где придется сразиться с неслабой мумией. Потом снимите с мумии амулет, внимательно прочитайте надпись, выгравированную на нем, и вспомните, что где-то там, далеко, вы краем глаза видели статую богини. Вернуться к статуе, прочитать молитву (инициализировать панель диалога, и сказать ее вслух) — и только тогда цель будет достигнута. Самое главное, что основные сокровища не лежат прямо за этой дверью, и весь предыдущий «геморрой» покажется цветочками по сравнению с дальнейшими мучениями. Чтобы стало совсем хорошо, замечу, что часть подземелий «нелинейна», то есть вы можете пройти его несколько раз по-разному. Пойдете в одном месте налево — никогда не сможете попасть направо. Решите одну головоломку — навсегда потеряете доступ к другой. Используйте один ключ — можете смело вешать на гвоздик второй. Каково? А ведь это далеко не все. Конечно, вы проведете немало времени в различных пещерах и цитаделях, но перед этим придется не один час исследовать глобальную карту, которая также таит в себе не одну сотню приятных и неприятных сюрпризов. Из приятных — наткнетесь на замаскированный

сундук, набитый золотишком и оружием. Правда, надо много попотеть, чтобы открыть его. Во-первых, ни один серьезный «контейнер» без участия вора просто не откроется. Силой взламываются лишь простейшие замки. Во-вторых, любой сундук снаряжен неприятным магическим сюрпризом: чем больше в нем добра, тем серьезнее ловушка. На первых порах это будут мелкие хлопущки, снимающие пару хитов, а дальше можно и всю партию похоронить при разминировании. Из неприятных — вездесущие монстры, возникающие как случайным образом, так и по «триггеру». Подошли к волшебной колонне — получите пяток злобных монстров в тыл. Вошли в лесочек — вот вам дюжина отравленных паучков, размером с добрую корову.

Wizards vs. Warriors

Каждая магическая сфера разделяется на 7 уровней мастерства, по 2-3 заклятья на уровень. Заклинания можно выучивать как при повышении уровня персонажа, так и при помощи фолиантов, приобретаемых в различных магазинах или снятых с тел поверженных врагов. Кстати, система трофеев сделана достаточно грамотно. После смерти оппонента остаются все его пожитки. Например, убили бандита с большой дороги, который сначала пулялся из лука, а потом пытался затыкать ваших подопечных ножичком, так вот и снимете с него ровно один лук, пригоршню стрел и тот самый несчастный кинжал. Естественно, после волшебника останутся роботы, какой-нибудь жезл, палочка, а также пара свитков или порошки со снадобьями.



Инженерия

Как же, собственно, проходит сам игровой процесс? Хотелось бы ответить, что очень просто, но как-то рука не поднимается. Разработчики долгое время обещали создать некое компромиссное сочетание пошагового режима с реалтаймом, чтобы умастить все слои пользователей. По умолчанию игрушка запускается в самом настоящем реальном времени: то есть ходите вы, как в Quake или Might and Magic, кому что ближе. Завидев монстра, по нему можно открыть огонь из всех видов дистанционного оружия или обрушить всю ярость магических атак. При желании есть возможность сблизиться и дать поработать бойцам, вооруженным всяческими мечами и топорами. Чтобы

ударить/заколдовать врага, необходимо всего лишь кликнуть на него мышкой, после чего случится некое действие. Если вы предварительно кликнули на иконку, символизирующую «удар», то он получит по башке, если же щелкнули мышкой на иконке «магии», то ваш подопечный послушно произнесет выбранное заклинание. После долгих экспериментов пошаговый режим все же найти не удалось, зато вместо него обнаружился обыкновенный слайдер, перемещая который, можно регулировать скорость игры. Крайние положения различаются достаточно сильно — самое «тормозное» время течет в десять раз медленнее, чем в настройках по умолчанию. Привыкнуть не слишком сложно — на освоение системы уходит примерно десять минут. После чего ближайшие монстры оказываются изрубленными в капусту, а более-менее серьезные оппоненты уничтожаются магией при применении стандартного приема под названием «стрейф по кругу». В общем, нечто подобное мы уже видели в Might and Magic, с той лишь разницей, что здесь интерфейс намного более нагружен. Вы станете заниматься не только избиванием младенцев, но и вести разговоры, давать и принимать предметы, поднимать и переставлять различные объекты. Кстати, передвигать ящики иногда приходится по делу.



Почем нынче троллиные шкуры на базаре? По пять монет за тонну? Да уж, не сезон... С другой стороны, за комнату в таверне все полегче платить будет.



Wizards vs. Warriors

Как ни крути, а магия в Wizards and Warriors играет колоссальную роль. Большинство боев невозможно выиграть за счет одной лишь грубой силы. Даже больше — некоторые бои вообще не пройти без магов, так как часть монстров плевает хотела на удары топоров и палиц. Поэтому искренне советуем вам зачислить в отряд не менее двух волшебников и, как минимум, одного клерика. Одного бойца хватит за глаза. Хотя, конечно, два — тоже вариант. Партия, состоящая из двух магов, одного клерика, двух бойцов и вора, будет готова выполнить любую поставленную задачу. Вор высокого уровня откроет любой сундук, а часто без этого просто не обойтись, так как некоторые необходимые для прохождения предметы скрываются именно там. Заклинатели ликвидируют наиболее опасных врагов, бойцы добьют уцелевших, когда у магов закончится мана, а клерик не только подлечит раненых, но и неплохо порезвится, если среди нападающих будут живые мертвецы (а в том, что они будут, можете не сомневаться). Более того, если из него сделать паладина, то он еще особо страждущих и булавой приласкает, отпустив попутно все грехи. Став монахом, клерик постоит за себя не хуже любого варвара, в совершенстве овладев различными единоборствами.



Например, в одном месте есть разрушенная лестница. По логике ее можно обойти и через секретный коридор, но можно и накидать всякой мебели и бочек в дырку, тем самым открывая себе путь к свободе.

А так, в общем-то, уже стандартное для 3D-шутеров управление — бегаем с шифтом, прыгаем по нажатию клавиши Ins, оглядываем окрестности при помощи мышки, с ней же ползаем по кручам и ныряем в водоемы.

Очень необычно выглядит решение разработчиков полностью отка-



заться от сна. Теперь, чтобы залечить раны и восстановить ману, нужно лишь немного подождать, благо показатели здоровья и маны подрастают самостоятельно, а скорость роста зависит исключительно от параметров персонажа. Есть лишь одно но — во время боя здоровье вообще не восстанавливается, а мана восполняется на порядок медленнее. Тем не менее маг вполне может израсходовать всю магичес-



кую энергию, подражаться несколько ходов врукопашную, а потом вновь выдать всем на орехи, накопив достаточно силе-нок для энергетической атаки. Не могу

сказать, что подобный подход меня особенно радует, однако душа уже давно просила разнообразия — и вот, пожалуйста.

Скорость реакции персонажа или, собственно, частота хода опять же зависят от атрибутов — в основном от agility и dexterity. Поэтому, скажем, крыса-вор с высокими показателями ловкости атакует раза в три чаще, чем слониха-клерик. То же самое относит-

ся и к врагам. Мелкие и верткие кусаются часто, но по мелочи, большие и толстые — редко, но крайне болезненно.

Графика vs. Звук

Игре, которую делают много-премного лет просто суждено сменить целое поколение графических движков, ибо она окажется безнадежно устаревшей. Возможно, именно поэтому Wizards and Warriors и находилась в разработке так долго. Сказать, что игра блещет потрясающей графикой, сложно, однако и некрасивой ее назвать нельзя. Почему-то на моей машине она запустилась в soft-верном рендеринге по умолчанию. Однако после включения аппаратной акселерации стала смотреться однозначно приятнее. Очень неплохо выглядят монстры, анимация всех действующих лиц также преслабная. Высокую оценку можно поставить различным спецэффектам, особенно заклинаниям.

Пейзаж несколько тосклив: лес да вода, однако в подземельях ситуация однозначно меняется. И совсем не благодаря осклизлым стенам и дубовым дверям. Нет, здесь нечто иное.

Полумрак склепов таит некое зловещее молчание: мурашки бегут по телу, и каждую секунду ждешь, что из-за угла вот-вот набросятся кровожадные скелеты, или еще что похуже. Минимум освещения,

скрип дверей, шарканье безмолвных зомби — все это как нельзя лучше создает атмосферу настоящего приключения. Обилие полутонов и полупрозрачных теней придает этой игре некий шарм, которого, к сожалению, лишены некоторые другие RPG. Поверьте, что отсутствие ярких красок далеко не всегда является очевидным минусом.

Что касается звуковых эффектов, то тут нет ни малейших нареканий. Все четко и по делу. Особенно приятно вести диалог с NPC. Если перед вами сумасшедший гном-смотритель кладбища, то и говорить он будет, как безумный гном, а не как негр из Бронкса. Музыкальное сопровождение несколько подкачало, но обращать внимание на это просто нет времени. Что-то там такое играет вдалеке, и слава Богу, гораздо важнее, что скрывает следующий поворот, и не пора ли засеиваться, хотя со времени предыдущего сохранения прошло всего пять секунд...

В общем, резюмируя все вышесказанное, игрушка получилась просто превосходной, пальчики оближешь. Это серьезная альтернатива Baldur's Gate 2. Не поймите меня превратно, я вовсе не хочу сказать, что Baldur's Gate 2 хуже. Нет, это просто совершенно другой продукт. Очень советую играть и в то и в другое, причем одновременно для достижения максимального эффекта. Так вы точно надолго забудете про реальный мир с его скучными насущными проблемами... **MC**



А вот этот наглый дядька и озадачивает вас первым квестом. Эх, сколько их еще будет... Ну да ладно, выкладывай, старче, чего тебе нужно...

**С Новым Годом!
С Новым Компьютером!**



Домашний компьютер

на базе процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 800 МГц -
лучший выбор для работы в интернет и игр.

TSM "Extreme GT" - лучший подарок к Новому Году!

Бесплатная: гарантия 2 года, доставка по Москве, техническая поддержка.

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш Интернет-магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам доставят в офис
или домой.

НАШИ МАГАЗИНЫ:

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34, 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92, 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85
ст. м. "Полужавская", Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22
ст. м. "Дмитровская", ул. Башиловская, д.29/27 (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"
ст. м. "Дмитровская", ул. Башиловская, д.29 (095)257-82-68

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00



ТЕХМАРКЕТ
компьютерс

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-БД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Алья" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а
Владивосток "Ака-Компьютерс" (4232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-7051, 22-4644 г. Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г. Красноярск, Проспект Мира, 36, оф.510
Барнаул "Мойл" (3852) 36-4575 г. Барнаул ул. Молодежная 3, оф.9
Ростов-на-Дону НПЦ "ГоРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256
г.Ростов-на-Дону, ул. Пушкинская 70, оф.107
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

Unreal

Hired Team

Виктор Семенов

по-русски

Э то случилось. Все подробности читайте в «Обойме» недавнего номера, потому как именно там описано, что это за игра и как в нее играть в сингле, если такое понятие к Hired Team вообще применимо. Сейчас же позвольте поскоблеться вокруг ограниченности объема данного раздела, ввиду чего мы успеем рассмотреть лишь некоторые аспекты сетевой игры. И еще, мы сразу оговоримся и попросим «пап» (в смысле, корифеев дезматча) от мониторов, потому как все ниже следующее не для них. Этот материал предназначен для новичков, имеющих желание хоть сколько-нибудь разобраться в тонкостях сетевой игры и для которых Hired Team чуть ли не первая сетевая игра.

Для начала (пускай и будет это повтором уже пройденного на страницах «Ревью», но повторение известно чего мать) несколько слов об уровнях игры. Конкретики здесь не будет, потому как в ней еще до конца и не разобрались толком (игра-то совсем недавно вышла), а лишь общие слова. И так, тактика простого дезматча незначительно, но все же поменялась по сравнению со славным UT и Quake. Основной причиной тому стали многочисленные места для отсидок, раскиданные по большинству игровых уровней. Если раньше любой, умеющий знатно стрелять, едва попав на уровень, выносил на своем пути все живое — в морковь, что называется, рубил, то теперь у народонаселения, которое с оружием управляется не ахти как, появился шанс. И пускай кемпер — слово гнусное, тем не менее кемперствовать придется. Иначе за-



думки разработчиков и не понять! У каждого поворота по тупичку, у каждой двери по коробочке или, на худой конец, по цистерночке. Пробегка по всему уровню теперь немедленно пресекается выстрелом в голову из-за первого же угла. Хотите вы того или нет, но бегать «по маршруту» (да еще и без оглядки вокруг) вас отучат и очень быстро. Это, правда, совсем не значит, что по уровню нужно прогуливаться, аки с леди по парку (вообще забудьте слово «шаг»: в Hired Team, как и в любом другом дезматче, можно только бегать), но вот привычка оглядываться и простреливать все места, где может сидеть кемпер, обязательна. Отсутствие подобного рефлекса карается выстрелом промеж глаз в первую же минуту игрового времени. Так что зевать не то что не рекомендуется, а прямо-таки смерти подобно.

И еще немного про бег. Ящички у дверей не просто так понатыканы, и подход к ним в большинстве случаев есть с двух сторон. Так не делайте же глупостей, не бегите

в распахнутую дверь, у которой за ящичком наверняка притаился очередной диверсант. Зайдите с тыла и угостите супостата чем покрепче, пускай знает, для чего человеку, прошу прощения, «тыл» приделан. А если есть гранатомет, так и гранатой с отскоком от потолка не грех угостить: граната вообще лучшее средство против массовых гнездовых кого бы то ни было. Ну а уж если вам совсем не терпится и обегать все ящички лень, то хоть подпрыгните повыше, пробегая поблизости. Во-первых, прямого попадания скорее всего у врага не получится, и повреждения будут поменьше (ударная волна все же не сама ракета в улыбочное личико), а во-вторых, кемперы обычно по глупости своей устремляют взгляд в пол и стреляют в основном по ногам, а если ног не окажется, то могут попросту не заметить. Такое редко, но случается, а потому упустить из виду подобную возможность не следует.

Еще одно излюбленное место, где вас подстерегут, это лифты. Те,



Такой вдумчивый мужчина в полном расцвете сил и вдруг с ружьем... Впрочем, все правильно. Ничто так не способствует внутреннему самосозерцанию, как пара десятков бездыханных вражеских тел вокруг.



которые в шахтах, — без обзора места прибытия. Только лифт достиг верха, а он (кемпер) уже швыряет гранату или стрекочет из автомата, вознамерившись получить легкий фраг. Ну уж нет. Не стоит быть мишенью и подставлять всякому заранее намазанный зеленой лоб. Прыгнули на лифт (тем самым активировав его) и немедленно слезайте, если по достижению пустой платформой самого верха там (сверху) не начался сплошной ад, следующим заходом езжайте сами. Ну а уж если началась пальба, то в обход, в обход и зайдите врагу в тыл. Если же сами занимаетесь подобной практикой, то, заведя и обстреляв пустую платформу, не оставайтесь к ней равнодушным и готовьтесь встречать гостей с флангов, спрячьтесь и, когда появятся, бейте в спину. Ну и, разумеется, нельзя забывать о такой замечательной вещи, как приседание.

Помните, что присевший на корточки не так бросается в глаза, как возвышающийся, словно берега посреди поля. Где бы вы ни находились, если вы не бежите, то обязательно присядьте. Особенно это относится к снайперам в «Захвати флаг». Если сидите, то снизу вас практически не заметно, а вражеские снайперы (которые про вас точно забудут) не сразу заметят ваше присутствие. Сами же постарайтесь поскорее набить глаз и сразу замечать таких (приседающих) оппонентов, в этом деле главное — рефлекс, который вырабатывается после того, как вас раз 200 пристрелят из такой позиции.

Если вас убили, не кипятитесь и не жмите сразу на «огонь», дабы возродиться и стремительно отомстить. Оглянитесь вокруг, приметьте, не кемпер ли вас подстрелил. А если есть подозрение, что это на самом деле он, то, чтобы узнать место его локализации, дож-

дитесь, когда он «поймает» еще кого-нибудь, пробегающего по вашему пути. И уже потом возрождайтесь, и флаг вам в руки — к фрагу на встречу ;).

Несколько слов, безусловно, следует сказать и о стрейфе, без которого в игре попросту никуда. Итак, бегать по прямой категорически противопоказано и в большинстве ситуаций смерти подобно. В игрока, несущегося по коридору во весь опор, очень легко попасть из того же ракетомета. Другое дело, если



при движении вы будете несколько смещаться в сторону. Тогда прямое прицеливание не гарантирует попадание, а стреляющему придется делать поправку на ваше угловое движение. Подобная поправка называется упреждением. Поскольку упреждение зависит от расстояния, с которого ведется огонь, а также от угла обзора, то для удачной стрельбы требуется известная практика. Так что не облегчайте жизнь оппонентам и научитесь стрейфиться при беге — это не раз спасет вам жизнь, а ваших врагов лишит завешных фрагов.

Помимо перемещения по прямой и по диагонали, у нас есть еще и перемещение в вертикальной плоскости. Проще говоря, прыжок.

И пренебрегать им нельзя ни в коем случае. Но тут есть маленький нюанс. Казалось бы, прыгай постоянно при движении, и вероятность попадания в вас будет значительно ниже. Однако при прыжке в Hired Team, равно как и в других подобных играх, игрок издает определенный звук, хорошо слышимый даже на значительном расстоянии. Так что начинать скакать, словно кенгуру, следует лишь в том случае, если вас уже заметили, в противном случае вы лишь привлечете к себе внимание. Играющие на уровне давно и хорошо его изучившие по одному только звуку прыжка могут с точностью сказать, где сейчас находится противник. Так не надо давать им прямую на себя наводку. Опять же при запрыгивании куда-либо не лишним будет сделать пару-тройку лишних прыжков, дабы сбить неприятеля с толку. Многие определяют ваше местонахождение по числу и ин-

тервалу между прыжками — понятно, что для запрыгивания на три стоящих друг на друге ящика нужно ровно два прыжка. А вы сделайте штурк пять — этим вы заведомо осложните жизнь профессиональному оппоненту.

Можно активно использовать ракетджамп для достижения наиболее труднодоступных точек. Пускаете ракету себе под ноги и одновременно нажимаете на прыжок — взлетите куда как высоко. Вот только броней нужно запастись да про аптечки не забыть. К тому же, подобным образом можно забраться в места, куда иными способами попасть попросту невозможно, и там устраивать засады. К сожалению, Hired Team не столь богат на подобного рода «нычки» — это вам не UT, но и тут они есть, надо только хорошенько поискать.

Помимо ракетджампа, можно использовать и менее распространенный гренадджамп. Исполняется



Не правы те, кто утверждает, что одно мокрое место от человека и остается... Ничего подобного! А как же поразительная по своей убойной силе винтовка — мечта снайпера и просто горячего парня?!



он приблизительно так же, только с использованием гранатомета. Да и сама техника несколько более сложна, потому как гранату нужно кидать не себе под ноги, а чуть вперед и дальше точно рассчитывать момент взрыва. Оптимальный вариант — считать про себя секунды до активации заряда. Важно синхронизировать ваш набег/напрыг на гранату с моментом взрыва. Таким способом в Hired Team даже можно улететь несколько дальше, чем при классическом ракетджампе. И последний вариант прыжка — совмещенный гранад- и ракетджамп. Сначала кидаете гранату, а затем уже, напрыгивая на нее, исполняете ракетджамп — прыжок получится действительно заоблачный, вот только выдержать подобный «коктейль» способен только обладатель истинно железного здоровья. Если в момент прыжка продолжать жать клавишу движения в какую-либо сторону, то можно прыгать не только в высоту, но и в длину, что позволяет преодолевать пропасти и различные водные преграды. И хотя в Hired Team их не много, но есть

места, где данная техника просто необходима.

Ну вот, с техникой передвижения закончили, пришла пора сказать несколько слов об оружии, которого в Hired Team хватает. Да, это не «Ку» и уж тем более не УТ, но все равно пострелять есть из чего.

Пистолет — обычная единичка, каких много. Без всяких наворотов, но оружие тем не менее хорошее. Сносит немало единиц здоровья при попадании. Кучность, правда, на дальней дистанции не очень высока, да и в целом оружие не располагает к ведению дистантного боя. Вообще, бегать с одним пистолетом по уровню в большинстве случаев, если только вы не прирожденный снайпер, равноценно

самоубийству. Однако в замкнутых помещениях пистолет может быть эффективен против двух и более воюющих между собой противников. Если где-то поблизости ведется разборка, а у вас в руках нет ничего, кроме пистолета, то иногда имеет смысл наведаться на огонек и провести разъяснительную работу. Порой даже пары одиночных выстрелов хватает, чтобы изрядно повредившие друг друга противники отправились на тот свет. Пистолет также может быть полезен в процессе преследования противника по узким коридорам. Когда из мощного оружия стрелять опасно из-за боязни повредить себя самого, а дистанция слишком велика, чтобы воспользоваться винтовкой, у которой слишком низкая кучность стрельбы.

Автомат. Оружие посерьезней пистолета, но в целом еще не тянет на звание «Смерть врагам». Убойная сила одного попадания несколько ниже, чем при одиночном выстреле из пистолета, что компенсируется высокой скорострельностью. На дальних дистанциях оружие практически бесполезно по причине очень низкой кучности стрельбы. На близких расстояниях — лучше пистолета, но не на много. Основной минус — треть зарядов даже при стрельбе в упор все равно уйдет в стену. Можно успешно использовать в узких коридорах и в моменты общей свалки, когда на вас никто толком не обращает внимания, в противном случае обладатель автомата будет стремительно наказан выстрелом в голову. Полезно иметь при себе на критический случай, когда более эффективного оружия не осталось, поэтому брать автомат всегда стоит — по крайней мере, врагу не достанется. Но при первой же воз-

можности лучше сменить на ружье. Автомат можно рекомендовать новичкам, которые еще не научились точно стрелять: часть пуль при стрельбе из данного оружия все равно найдет цель.

Ружье. Оружие не для новичков. Адское сочетание убойной силы и значительного времени перезарядки. Прежде чем начать активно пользоваться ружьем, придется научиться хорошо стрелять в движении. И хотя наш разговор об оружии, позволим себе несколько отвлечься и сказать пару слов об технике обучения меткой стрельбе. Наиболее простой вариант сводится к следующему. Вы выбираете на стене определенную точку, «цепляете» ее прицелом и начинаете двигаться в различных направлениях, стараясь не сбить прицел. Уже через несколько минут вы научитесь изменять направления движения нажатием на курсорные клавиши быстрее, чем ваш мозг будет понимать, что же вы нажали. После этого будет достигнута почти полная имитация стрельбы по хаотично движущейся цели. Пара дней таких тренировок заметно повысит уровень вашей стрельбы. На самом деле данная техника куда более полезна для снайперов, основным оружием которых является «оптическая» винтовка.

Следует отметить, что у ружья очень низкая кучность стрельбы, поэтому данное оружие идеально подходит лишь для стрельбы на близкой дистанции, если же нужно вести огонь на расстоянии, то лучше отдать предпочтение другим видам оружия. Пуск даже это будет пистолет.

Гранатомет. По убойной силе гранатомет заметно превосходит «берданку», однако обращению с данным оружием нужно учиться по целому ряду причин. Основные из них — задержка при взрыве гранаты и траектория полета заряда. Задержку лучше всегда держать в голове, что может заметно облегчить выполнение трюков, например гранадджампа. Час-другой тренировки, и вы будете безошибочно определять момент взрыва гранаты. Не следует забывать, что при попадании в противника граната взрывается моментально, поэтому при непосредственном контакте с врагом можно использовать гранатомет, стреляя им в упор. Вот только время перезарядки столь велико, что, промазав единожды, на второй выстрел времени уже не будет. Либо придется переключаться на другое оружие, либо спешно ретироваться с поля боя. Вторая проблема — траектория полета. Поскольку последняя просчитывается по всем законам физики, то приучиться точно метать гранаты под разным углом наклона ствола получается совсем не сразу. Этому нужно долго



Ищите женщину! Ищите ее в катакомбах среди монстров, ищите ее в видеоискатель лазерного прицела, ищите ее в лужах крови... Главное — искать и верить, что она где-нибудь есть.

учиться. Еще сложнее точно метать гранаты с отскоком от стен/потолков/пола. Хотя это умение в некоторых ситуациях совершенно незаменимо. Когда, например, нужно выкурить с «вышки» засевшего там снайпера: с отскоком от потолка, и снайпер мертв. Тот же фокус можно проверить, когда за вами несется жаждущий крови противник. Забежав за очередной угол, развернитесь и вжарьте из гранатомета парой-тройкой гранат: редко-му врагу придется по вкусу подобный гарнир.

Винтовка. Использовать данное оружие в отрыве от режима «приближения» попросту глупо, не только неудобно. Несмотря на то, что приближение доступно при использовании любого вида оружия, винтовка — единственное средство уничтожения, где прицел необходим. При попадании в голову у противника нет ни малейшего шанса уцелеть, во всех остальных случаях — он минимален. Подобная убийная сила компенсирована низкой скорострельностью и сложностью в использовании. Как научиться метко стрелять, читайте в разделе, посвященном использованию ружья. С ростом вашего мастерства можно будет переходить на так называемую стрельбу от бедра. Профессиональные снайперы очень редко пользуются прицелом. Вопреки распространенному мнению, что настоящий снайпер должен сидеть в засаде, на практике куда эффективней оказывается постоянно перемещаться по уровню. Тем самым стрелок не только отыскивает новые цели, но и держит под контролем узловые точки, где появляются новое оружие, броня, боеприпасы... Но пройдет немало времени, прежде чем вы освоите стрельбу на ходу.

Ракетомет. Сколько ни пытались разработчики Hired Team навести баланс с оружием, но ракетомет все равно вырвался на первое

место. Безусловно, игра не сводится к сплошным перестрелкам этим оружием (это все-таки не первый Quake). Но захвативший в руки гранатомет неизбежно вырывается в лидеры (при прочих равных). Огромная убийная сила, высокая скорострельность, да и ракета настигает свою цель довольно стремительно. Главное — не забывать постоянно пополнять запасы ракет, и можно достаточно долго контролировать весь уровень. К тому же только обладатель ракетомета может забраться в некоторые недоступные места при помощи ракет-джампа. Взрыв ракеты порождает ударную волну, поражающая сила которой уменьшается от эпицентра к периферии. В Hired Team «взрыв» не слишком велик, но все равно глупо пытаться стрелять на поражение. Как и во всех шутерах, целить нужно под ноги и стрелять с упреждением. Рассчитывающие же на прямое попадание вряд ли добьются успеха.

Лазер. Довольно условное название для данного вида оружия. Значительно больше оно напоминает плазменный автомат. Стреляет энергетическими зарядами, на каждый выстрел расходуется одна плазмочайка. Огонь ведется подобно классическому «гатлингу»: сначала ствол оружия должен раскрутиться, и лишь после этого начинается стрельба. Собственно, в этой задержке и кроется главный недостаток лазера. За то время, как оружие активируется, вас могут десять раз убить. Поэтому всегда следует активировать лазер заранее — еще до того, как вы выбежите в комнату с врагами. Отсюда и тактика ведения боя. К каждому залу/комнате/открытому пространству следует подходить осторожно, сначала проверять, есть ли внутри ожидаемая жертва. Если да, то сначала раскрутить лазер и лишь затем вбежать в помещение. Когда лазер полностью акти-



Герой! Сразу ведь видно, что герой — ничего не скажешь. Главное ведь в герое что? Правильно — чтобы костюмчик сидел. На этом сидит отменно, как влитой просто. Так что УРА!



вирован — это смерть для врагов, тут даже меткость особая не нужна, дави на гашетку да приближительно направляй в нужную сторону. Но ведь помимо того, что лазер долго раскручивается, он еще и шумит при этом, распуская потенциальные фраги. Но и с этим можно бороться, лихорадочно подпрыгивая в момент активации оружия. Звук от прыжка несколько оттитит звук от оружия.

Скорчер. Адская машинка. Присутствует только на «просторных» уровнях, потому как даже представить страшно, что с его помощью можно натворить на закрытых. Зарядов всего три, зато каких. Настоящая ядерная ракета. Стреляет по прямой, снимая все единицы здоровья вне зависимости от брони и количества аптечек у противника. При стрельбе главное — стрелять подальше и бегать побыстрее, ибо угодить в эпицентр ничего не стоит. Осо-

бенно полезная вещь, когда здоровье на нуле, а враг близко: ждем, когда выбежит, и даем залп под ноги — живым не уйдет никто. Оружием очень удобно пользоваться на многоэтажных уровнях. Забраться повыше, дожидаться, когда внизу начнется всеобщая свалка, да и выстрелить пару раз по толпе. Таким нехитрым способом можно настричь не один и даже не два фрага. Вот только энергочайки кончаются предельно быстро, а патроны на уровне попадают не так уж и часто.

Вот, собственно, и все основные моменты, которые хотелось упомянуть. Дальнейшее освоение multiplayer - режима игры за вами. почаще тренируйтесь с ботами высшего уровня сложности — это выведет вас на должный уровень владения оружием. А уже в истинных сетевых баталиях вы сможете освоить азы тактики. Удачной вам «охоты»! MG





Крылатые микромашини

Паспорт

AirFix Dogfighter

Жанр: аркада

Разработчик: Paradox Entertainment

Издатель: EON Digital Entertainment

URL: <http://www.planetdogfighter.com/>

Боже мой! Как давно и в то же время недавно миниатюрные и умиляющие машинки бороздили пространство до боли знакомых и привычно повседневных плоскостей квартир и улиц... Тогда они были без каких бы то ни было признаков отличия друг от друга, кроме цвета, пожалуй. Все началось давным давно, когда 3Dfx был сладким сном и просторы миниатюрных полигонов бороздили крошечные создания из Iron Man. Этот симулятор стал прародителем новой эры минимизации площадей и транспортных средств, их бороздящих. Любителям, не побоюсь этого слова, эпохальной игры Micro Machines, наверняка до сих пор вспоминаются VGA'шные лапшафты: письменный стол двоичника-второгодника, захлапленный до предела; ванная комната, в которой можно найти все что угодно, кроме порядка. Тогда прыжок с одной стопки книг на другую, менее высокую, считался проявлением

высшего мастерства. Как давно и в то же время недавно это было. И вот появляются клоны: Ignition, Re-Volt, Stunt GP. Каждая последующая «забирает» от предшественника все лучшее и добавляет свою изюминку». Избито и банально, но факт. Прогресс, люди добрые, прогресс. И микромашинки-то уже не те. Вот и антенка появилась на капоте, и блики на хромированных поверхностях, и соперник сзади взорвался настолько реально, что от кулера блока питания потяну-

ло паленым, и музыку хочется записать и брать с собой в плеер... С другой стороны, к точке N приближалась другая, не менее эпикальная, разработка. Если мне не изменяет память, она называлась Toy Story или Army Men, эдакие пластилиновые Commandos. Помните, забавные такие человечки и танкетки зеленых и бежевых цветов расстреливают друг друга почем зря. И при удачном попадании разлетаются на много пластилиновых брызг. Вот уж поистине виртуальный прототип забавы для детей от трех до семи в реальном времени. Правда, здесь уже о симуляторе говорить не приходится. Это уже чистойшей воды realtime-стратегия. Ну да что это я все о солдатиках да о машинках. Сейчас речь пойдет не о них. Оказалось, что совмещенные, два уникальных по-своему жанра симулятора и войнушки в реальном времени, дают удивительный результат. Мичурину и в радужных мечтах не могло пригрезиться, что этот союз явит свету аркаду. Дождались! Есть! Есть такая аркада! Народился мла-

денец, которого все ждали, даже не подозревая об этом... Во-первых в жизнь игроманов башенносным вихрем. AirFix Dogfighter взял от родителей их лучшие черты (как того требует вышеупомянутый прогресс). Вот вам и круговорот игровых жанров в природе. Теперь по этому круговороту можно не только ездить, но и летать! Полеты на игрушечных самолетиках по комнате! Об этом любители минимализма могли только мечтать! Прогресс представил на суд игроманов любовно отполированный фюзеляж, пару крыльев с размахом... пропорциональным корпусу и удобный штурвал, врастающий в руки пилота (которого, кстати, игрок так ни разу и не увидит, зато как почувствует!). Да и крупнокалиберным пулеметам тоже расслабиться не дадут. Штурвал, вросший вам в руки, жизненно важно не упустить, управляя адской машиной убийства и разрушения в лилипутском варианте. Боязнь замкнутого пространства будет преследовать вас первые пару миссий, наступая на пятки. Стены со всех четырех сторон, сверху потолок, снизу



Так вот что значит «спустить с лестницы». Ну этот парень — уже не жилец, и посадка для него мягкой не будет. Внизу его запакут в деревянный макинтош. Если будет, что запаковывать.

Сергей Аверин aka Index



пол — деваться некуда. Так что придется выделять чудеса на выражах. Горючее ограничено и пополнять его надо с помощью специальных бонусов. Можно, конечно, и не пополнять.

Но в этом случае будет предательски снижаться скорость в самые неподходящие для этого моменты. А бонусы-то, как всегда, опять-таки предательски спрятаны. Ну чтобы жизнь медом не казалась. Вписаться на полной скорости в проем между полом и кроватью, заложить крутой вираж перед книжной полкой и справиться с клаустрофобией в туалете, где и человеку-то тесно, не то что самолету, поверьте, не просто. Вся квартира (интересно, кто из разработчиков пожертвовал свои апартаменты) обращена в поле военных действий. Бедный, несчастный дом, отданный на растерзание вашей кровожадной птичке. Здесь, в отличие от «МикроМашин», царил полный порядок и чистота. Хозяева должны просто-таки власти в истерику при виде воронок на ковре и пулевых отверстий на обоях. Если заметят, конечно. Поле боя велико: кухня, ванная, парочка спален, гараж, сад и даже бассейн. Каждая комната полностью меблирована, и без труда можно определить ванную, гостиную или спальню.

Стартуем со взлетно-посадочной полосы длиной 60 сантиметров. Вы когда-нибудь видели комнату, вид с пола? Если и видели, то редко. Искривление перспективы добавляет дрожи в коленях. Первое ощущение, что заколдовали, демоны! Все



Ох! Хорошо рвануло! Против атомной боеголовки не поспоришь! Только бы не накрыться взрывной волной. А вот и ремонтный бонус. Как кстати! Докладаваю: «База повстанцев уничтожена, лорд Вадер». Oops, wrong game...

вокруг до гротеска огромное, и нормальной во всем этом величии кажется только ваша база. Пара ангаров, заправщик, только что залитый самолет под завязку канцелярским клеем. Вы не знали, что на канцелярском клее можно летать? Ну это ерунда по сравнению с тем, с чем вы столкнетесь в ближайшем будущем. Ключ на старт! Педаль в пол, скорость на полную, конец полосы и интуитивным жестом ручку штурвала на себя. Плавный отрыв и моментально к двум измерениям, в которых вы передвигались, добавляется третье, увеличивая восприимчивость с геометрической прогрессией каждую секунду. На несколько секунд замирает дыхание и теряется ориентация. Где я? Куда смотрит нос, а куда хвост? Но эту самую секунду спустя, контроль возвращается, и вы выравниваете самолет. За крыльями остается ровный зеленый след, четко вычерчивающий поведение послушных вашим пальцам подкрылков. Красота-то какая... Вот вы вытягиваете штурвал до упора, и самолет до предела задирает нос. За полметра до толчка штурвал возвращается в исходное положение и приклеивается к кокпиту. Самолет переходит в визжащее в сопротивляющемся воздухе пике. И только у самой земли машина резко выправляется и уходит на плавном вираже между ножками стола. Мой любимый трюк — со старым креслом-качалкой. Суть в том, чтобы пролететь над сиденьем, но сквозь ажурные подлокотники. А заодно и бонус при-



Пауза в игре позволяет насладиться видом вашего крылатого любимца с разных ракурсов. Фас, профиль. Неплохой скринсейвер, скажу я вам! Да и осмотреться позволяет.

хватить. Игра максимально приближена к реальным условиям, то есть большая часть предметов индивидуальна, а не представляет собой элемент текстур. Разбивая выстрелами очередную вазу, будьте уверены, вас вознаградят бонусом. Теперь остается самая малость — определить, что в комнате бьется, а что нет. Вазы — да, настольные светильники — иногда. А сколько я пуль да нервов потратил, пока нашел секрет... за решетчатой динамикой радиоприемника! Квартира интерактивна и можно управлять процессами, которые, как казалось, подконтрольны только людям. Пулей щелкают по выключателю, и гаснет свет. От меткого попадания штурмового орудия — откроется или соответственно закроется дверь. При удаче можно пустить воду в ванной. При повторной удаче — ее наполнить. Экспериментируйте,

возможно, вам откроются новые фишки. Теперь о самих самолетах. Позволю лирическое отступление, сказав, что игра названа в честь лондонской компании, выпускающей пластиковые модели. Компания AirFix существует с 1939 года и достаточно известна на рынке. Она занимается выпуском не только самолетов. Арсенал дополняют солдатики, боевые корабли, субмарины, амфибии, гаубичные расчеты, доты, танки, джипы, БТРы... Это не считая моря гражданской техники. Все, что двигается, а тем более еще и постреливает в игре, будет представлять собой точные копии своих прототипов эпохи Второй мировой войны. Вы можете управлять грозной «черной вдовой», классическим «Мессершмитом ME262», японским «внедорожником» «Мицубиси А6М Zero» или выбрать любой другой самолет из 15 представленных. Примером образцового выбора будут служить варьирующиеся показатели скорости, маневренности, объема топливного бака и толщины брони. Ни один самолет не совершенен, каждый другому в чем-то уступает. У «фоккера», к примеру, только один пулемет, а у «мессера» — их два. Последний, при должном апгрейде вооружения, сможет распылить самолет противника одной меткой очередью, не прибегая к иному вооружению.

Во славу вооружения крылатых монстров этот абзац посвящаю! Все оружие также стилизовано под весьма домашние вещи, используемые... хм-м... несколько не по назначению. Так, атомные и обычные бомбы, самонаводящиеся и обычные ракеты будут представлять из себя безобидные когда-то фейерверки, прошедшие стадию «модификации». «Десантируемые» мины замедленного действия — это всего лишь незакрытый коробок спичек, из которого спички торчат, как из ежа иголки. Электропушка — пара батареек (по характерной оранжево-черной расцветке, я подозреваю, что это «Дюраселл»). А лазерный луч, бывший некогда лазерной указкой, дополнит и украсит ваш богатый арсенал. Спецэффекты весьма зрелищны, взрывы и дым как будто летят вам в лицо. Ракета, только что пущенная вами, уходит



Обратите внимание направо, уважаемые пассажиры. Вы видите то, что осталось от вражеской базы после моего ракетно-бомбового удара. Отсюда уже никто больше не взлетит. А я позабочусь о том, чтобы и не сели.

по кривой влево, оставляя струю дыма, и в следующий момент противник летит навстречу полу, не в силах вырваться из захватившего машину штопора. Коронный трюк ухода от погони — оставить за собой шлейф из «десантируемых» мин. Замешкавшийся противник непременно на парочку да напорется. В наборе миссий, который вам предстоит пройти, каждая комната будет носить кодовые названия, как то: «военно-морская зона» (ванная) или «родительский сектор» (спальня родителей). Есть два сценария, в каждом из которых вы участвуете на той или иной стороне противоборствования. Миссии варьируются от простейших боевых рейдов, как наступательных, так и оборонительных, вплоть до шпионских вылетов, в процессе которых вам следует выкрасть планы нового самолета, дабы пустить его на свой конвейер. Бомбовые удары по тылам противника, рейсы сопровождения транспортника сквозь плотные слои

неприятельской канонады и гонки на выживание — вот с чем вам придется столкнуться лицом к лицу. При загрузке очередной миссии, вам предложат выбрать вид самолета, боевую раскраску, опишут миссию, разложат все по полочкам, разжуют, в ротик положат — глотайте, мол! Во время самой игры задания необходимо выполнять постепенно, когда на то или иное действие будет получено соответствующее распоряжение свхисе. Сказали, что можно план нового истребителя забирать — и в этот момент в комнате (а, может, и не в комнате) появились чертежи. Их остается найти! Сказали: «Вражеские истребители остановить» — будь любезен, возьми под козырек. Ничего не поделаешь! You are in the army now! А истребители эти тоже не чайку попить прилетят. А если говорят: «Не суйся на вражескую территорию — собьем», лучше не пробовать. Сбивают в момент!

Играющему предлагается предельно простой интерфейс (слишком глубока рана от переживаний по поводу запоминания бесчисленного множества жизненно важных «горячих клавиш», которые должны были уместиться в голове пилота, парящего в небе. Это в то время, когда мозг должен быть заполнен только адреналином!) и весьма доступная контрольная панель, на которую выведены все основные показания, такие, как скорость, броня, горячее, первичное и вторичное вооружение и карта, разумеется. В принципе все данные представлены как минимальный информативный экран в большинстве 3D-шутеров: вся информация внизу, слева броня, справа карта, посередине... все остальное. Предельно просто и вместе с тем гениально: и обзор не закрывает, и вся информация перед глазами. Однако расслабляться нельзя — враг только этого и ждет! Обзор, надо отметить, впечатляет! Полностью прорисованные трех-

мерные «персонажи»: как ваш бронированный «боинг», так и все вражеские юниты. Потрясающее зрелище, когда идешь на бреющем полете в пяти сантиметрах от земли, видеть, как у танка, на который вот-вот упадет смертоносная бомба, лениво поворачивается башня, в попытке захватить вас в крестик прицела. В этот момент произвольно вырывается: «Остынь! Бомбы сброшены...» Включение

и выключение света

Вы когда-нибудь могли предположить, что лазерная указка может служить боевым лазером, а энергии батареек «Дюраселл» хватит, чтобы поджарить противника? В таком случае вам предлагается испытать все это на своей шкуре за штурвалом игрушечных самолетов AirFix. Людей, страдающих клаустрофобией просьба покинуть кабины пилотов, ибо летать придется в полностью мебелированной квартире.

в комнате — это вообще отдельная песня! При включении комната погружается в полумрак. Но для игрока это не страшно — подлетая к стенкам, вокруг него разливаются зеленая подсветка, освещающая окружающие предметы.

Ориентироваться в такой обстановке довольно просто, не хуже, чем на свету. Поддерживающий практически все популярные разрешения движок, очень мягкая гамма цветов наложат на полет не меньший отпечаток, чем сам сюжет. Освещаются, кстати, не только родственные, но и вражеские юниты, поэтому, оттрассировать траекторию движения самолета противника — это как два байта переслать. Спецэффекты самого сражения подстать свежим новинкам видео. Если вы получили пару десятков пуль в корпус, за вами появляется дымовой хвост. Когда броня упадет до нуля, камера за-

объем свинца, а второй — поцеловав землю... И наконец, особое внимание звуку. Музыка — она и в Африке музыка, а звук — рулезный. Автомобилисты, не имеющие тахометра в своем авто, очень скоро вообще не будут обращать внимание на датчик скорости, мотор вашего самолета услужливо подсказывает сам, на каких оборотах он в настоящий момент работает. Попробуйте посадку: сбросив обороты до нуля, через пару секунд вы услышите, как заглох мотор... Наслушались? Ну и хватит. Пора взлетать, а то враг воспользоваться может. Звуки вооружения не менее важны. Каждое средство уничтожения уникально не только по дизайну, но и по звукам при использовании одного. Пулемет натурально строчит, а при должном апгрейде (и такая фишка в игре присутствует) интенсивность стрельбы возрастает многократно. Сообразно этому изменяется звук выстрела. Ракеты срываются с крыльев и уносятся вдаль, оставляя за собой ленточки выхлопов с тоненьким, ласкающим слух «ФФФФфффффсссссс». Лазер и электроган звучат сообразно своим техническим способностям... Но совершенно по особенному звучит взорванная база противника, оставшаяся у вас за плечом... фюзеляжем. Перебив кучу ни в чем не повинных юнитов врага, вы таки добиваетесь до этой вождельной базы, сбрасываете бомбы и... Для противника во взрыве слышится похоронный марш, для вас — венский вальс... Что еще? Ах да! Три вещи: мультиплеер и два редактора. Сетевая игра поддерживает до 8 игроков одновременно и отличается... всеми характеристиками сетевой игры. Добавьте нечего. Вооружение восстанавливается секунд через двадцать, а противник при падении выбрасывает бонус (вот ведь дурень! Нет чтобы самому катапультироваться. Так он же подарками еще осыпает...). Здесь можно осуществить то, на чем ломались многие асы: лобовую атаку. Используйте мебель как защиту, закрывайте двери у противника перед носом выстрелами, попробуйте выключить свет (может быть, ограниченная видимость позволит вам добраться до такого необходимого сейчас ремонтного бонуса)... Разумеется, будут мешаться всякие разные независимые юниты,



но они — не помеха. Пара удачных попаданий и они — не жильцы. В опции редактора дома можно будет попробовать себя в роли строителя. Поменяйте местами легко бьющиеся предметы (вазы там, мебель) с легко воспламеняющимися. Поставьте на пути вражеского противника баллон со сжиженным газом. Пусть он об этом не догадывается. Когда догадается — уже поздно будет. Или состряпайте пару комнат для мультиплеера сами. Пусть ваши друзья оценят вас не только как убийцу со стажем, но и как непризнанного гения архитектуры и дизайна.

Редактор самолетов позволяет изменять окраску от цветастой до камуфляжной и даже наносить соответствующую вашим вкусам и предпочтениям маркировку. Можно в ваше досье вставить свою фотографию, а на крылья и фюзеляж — портрет в полный рост! Предела для фантазии нет! NO LIMITS!

Напоследок нужно отметить, что AirFix Dogfighter — ностальгия по детству. Редкие дети не имели игрушечных самолетиков. Даже те, кто не имели, пародировали полеты при помощи сложенной ладошки. И всегда хотелось, чтобы модель вылетела из рук и полетела сама, повинаясь нашей воле. Фантазия подсказывала, что здесь бы он заложил вираж на кухню, там сделал бы мертвую петлю, вернулся в комнату и разгромил всю неприятельскую кавалерию, понастроившую четверть часа раньше, в пух и прах. AirFix претворяет детские мечты в реальность. Теперь пришла пора узнать, насколько это на самом деле не просто. Мотор нетерпеливо гудит в предвкушении нелегкого вылета. Холодные дула пулеметов молча и зло смотрят вперед. Смотрят в стену. Пока в стену. Пока вы не сели за штурвал. А там, глядишь, и для них работка найдется. И расмеются они своим гулким, трескучим смехом, провожая к земле потерявшего крыло противника. Так чего же вы ждете, пилоты, рожденные летать?! По кабинам! От винта! **MG**



Милое сердцу место — база. Родное. Но... Задание получено — надо лететь! Ключ на старт, педаль в пол, штурвал на себя. Первое задание — подобрать... краски и клей. Достоинство воздушного аса.

мрет на месте и проследит за вашим самолетом с той отметки, на которой, собственно, у вас эта броня и закончилась. Самолет-то, оказывается, взрывается два раза: первый раз — приняв на грудь

РЕВОЛЮЦИЯ

В ЖАНРЕ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР
В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ



3D ландшафт

До 8000 юнитов в сражении

Графические режимы: 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1024

16 противоборствующих стран

70 различных юнитов, 7 кораблей и 65 зданий

Реальные исторические сражения и войны

Шесть ресурсов: еда, лес, камень, золото, уголь, металл

300 апгрейдов

Обширная энциклопедия

Боевые построения юнитов

Масштабирование в 2 раза и 4 раза

Реализована реальная физика

Огромные карты до 36x36 экранов в разрешении 1280x1024

Спецэффекты — дым, туман, взрывы, горение зданий, рикошет от взрывов

Рендеринг воды в реальном времени

Мощный редактор уровней

До 7 игроков по сети

Генерация случайных карт, различные виды сетевой игры

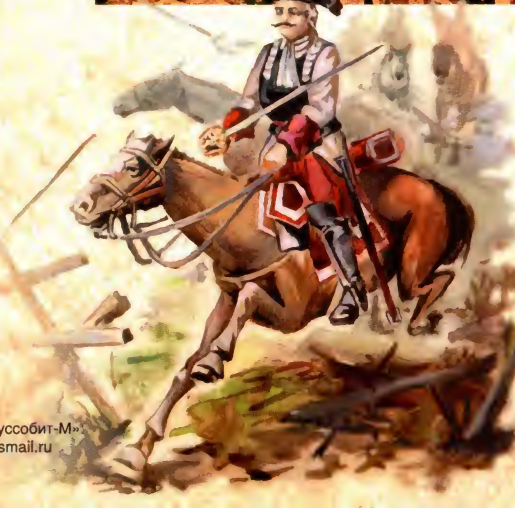
FUJITSU COMPUTERS
SIEMENS

При поддержке FUJITSU SIEMENS будет проведен
розыгрыш компьютеров
среди зарегистрированных пользователей игры
«Европейские войны: Казаки».

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2000 «Руссобит-М»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: russobit-m@rosmail.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru



Тут вчера приходил главный из центра. Так и так, говорит, дорогая редакция. Плывет, говорит, бревно по Енисею. Надо меры принимать. Ну мы мозгами пораскинули да поняли: действительно, надо что-то делать. Если не мы, то кто? Опять же, бревно потонуть может, а Енисей река широкая, дикая такая речушка. Не каждое, понимаете ли, бревно доплывет до середины Днепра, а уж об остальных водоемах и говорить нечего.

Мы решили бороться. Методов пока разглашать не станем, ибо они секретны, но устроим такое, такое... Уже сейчас мы ведем черные списки и поставляем в центр. Если все пойдет как надо, то все, что надо, мы сделаем когда надо. И никакие подводные рифы в виде графских тапочек не будут страшны нашему Енисейскому Бревну!

Короче, не время сейчас разговоры разговаривать. Вот вам обойма, патронов не жалейте. Врага увидите — очередь в него, а друга увидите — две, ибо наверняка замаскированный враг. Так что для верности подойдите и прикладом его,

ОБОЙМА

гада, по репе, прикладом. А что делать, сейчас и не такие методы оправданны. Перевожу на язык общечеловеческий: в игрушки играйте, но ухо держите востро. Ибо, как правило, к Рождеству враг подвозит несколько обозов с играми на передовую.

А вы знаете, куда и откуда течет Енисей? Он образован слиянием двух рек — Бий-Хема и Ка-Хема. Протекает, помимо всего прочего, по Тувинской котловине, где называется Улуг-Хем, а один из его притоков — Подкаменная Тунгуска. Разъясню, если не понятно: там в Сибири моют золото. Игры в буржуинстве на золото уходят, а их в притоках великой реки отмывают, и плывут они по воде. А у нас там Бревно! Связь понятна? Нет? Мне тоже нет. Так что я пойду спасать нашу деревяшку Енисейскую, а вы рубрику читайте. И чтоб ни один враг не!

Панков Николай





86

VYRUZ: DESTRUCTION OF THE UNTEL EMPIRE



88

ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES EXPANSION PACK



90

REACH FOR THE STARS



93

ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН



96

THE OUTFORCE



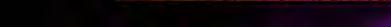
98

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS



101

THE BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 1: RUSTIN PARR



104

3D ULTRA PINBALL: THRILL RIDE

106

RALLY MASTERS: MICHELIN RACE OF CHAMPIONS

109

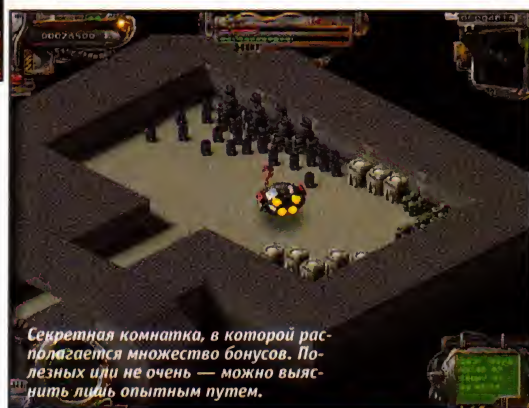
SUPERBIKE 2001

112

CRIMSON SKIES

115

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2. WORLD WAR 2 PACIFIC THEATER



VYRUZ: DESTRUCTION OF THE UNTEL EMPIRE

Gomolog

Разобьем железную репу компьютеру!

Не все западные разработчики «стухли» на ниве производства полностью плоских 3D-аркад.



Паспорт

VyruZ: Destruction of the Untel Empire

Жанр: arcade
Разработчик: Chil Con Valley
Издатель: C2V

URL: www.chiliconvalley.com

Системные требования:
OS: Win95
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Видимо, вдохновившись «Громадой», компания Chil Con Valley взяла да и выпустила на-гора игру VyruZ. Фэны жанра могут начать распевать праздничные гимны. Игра удалась, теперь не надо задумываться над тем, во что играть в свободную минутку. А главное, совершенно не надо задумываться во время игры. Воспитатель ваших спинно-мозговых рефлексов поступил на полочки магазинов.

Согласно предыстории, в далеком будущем человечество не оставило надежды создать для игр совершенный AI. Любители ЦыЦ-клонов желали видеть своего виртуального оппонента столь же умным, как они сами, а может, даже чуть умнее. И вот, наконец, свершилось. После долгих стараний, ночных бдений за мониторами и истязания серых извилин компа-

ния Untel разработала компьютерный разум. Машина стала умнее человека и сразу же была задействована чуть ли не во всех отраслях человеческой деятельности. Будь то заводы или металлургические шахты — везде стоял свой «мозг». Человечество и не заметило, как подчинило свою жизнь (доверило, можно сказать, существование) компьютеру. Ну и, как водится, в лучших традициях Коппопы — опомнились, когда было уже слишком поздно. Машина перешла стадию самоосознания, быстренько сообразила, что человек — единственная реальная опасность для нее в этом мире, и начала действовать по принципу «выживает сильнейший». Тут уж в дело пошло все, что только можно. Вот только истреблять человечество суперкомпьютер не собирался, лишь контролировать. Чем и занялся, подчинив своей воле все живое на Земле. Кро-

ме... одного-единственного человека — главного героя, в роли которого вам и предстоит выступить в игре.

Вот такая скромная завязка. Герой-то герой, а на своих двоих передвигаться не привык, потому, не мудрствуя лукаво, соорудил себе средство передвижения под стать — суперпуперховертанк. С виду не слишком агрессивный, но по сути — смерть любому компьютеру. И отправился наш герой, так сказать, себя показать и на других посмотреть, а заодно и кулаки почесать о нерадивые головы компьютерного «болвана», коих у компа куда как много оказалось.

Игра в классической, но подверженной тотальному вырождению 3D-перспективе. Абсолютно плоский пейзаж — все спрайтовое. И по плоскости передвигаетесь вы на ховертанке. Жизнь весела. Дабы было совсем уж не скучно, танк вооружен по самое некуда. Пушки, фазеры-мазеры-турелки прилагаются. Но, разумеется, весь этот уникальный хабар никто не предложит вам с самого первого уровня.

На первом этапе придется ограничиться простенькой турелькой и банальными самоНенаводящимися ракетами. Ну а дальше по нарастающей. То пушечку новую подкинут, то гранатки сверхубойной силы. Жизнь от этого кажется медом лишь поначалу, как только на уровне найден (между миссиями — никакой экономики — чистая аркада) новый уничтожающий врагов девайс, так уровень врагов начинает подтягиваться к вашей «новой» огневой мощи. Пара минут игрового времени, и вот уже танки противника в два раза сильнее поливают вас огнем. Примитивно? Зато баланс!

Помимо того, что нужно искать различные пушечки, необходимо заботиться и о постоянно пустующих магазинах, где положено водиться патронам. Если вовремя не озаботиться проблемой, то под самую завязку этапа может неожиданно наступить стремительный «кирдок» из-за банального отсут-

но обретете вы во много раз больше. Полсотни разгромленных ящиков не оставляют после себя ничего. Это обидно, но аркадно. Потому дружно ценим. Попадаются и настоящие «приколы». Они бывают вредными и не очень. Подобрал знак вопроса, вы рискуете лишиться свой танк возможности передвигаться и вести огонь на несколько томительных (и зачастую критических) секунд. Но можете обрести вместо этого непробиваемую защиту взамен изношенного металла, который, кстати, тоже не надо забывать обновлять.

Враги бывают самые разнообразные, но в целом делятся на два лагеря. Первые — предельно шустрые, юлящие вокруг вашего хвостра, досаждающие, словно мухи. Этих обычно много, и умирают они быстро. Вторая категория — либо вообще не двигаются (турели), либо передвигаются не спеша (роботы). Эти умирают мучительно долго и в приступе агонии все равно

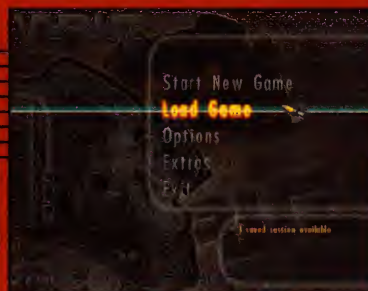


Запись игры придется оплачивать. Причем денег придется собирать немалые количества — по 100 000 за сейв. Хорошо еще, что больше ни на что копить не приходится.

Уровни всегда предельно просты. Следуя аркадным канонам, VuguZ не пытается загружать головной мозг играющего. Минимум поворотов, простенький лабиринт стен, изредка перемежающихся запертыми дверями, ключи к ним обычно лежат в ящике в соседней комнате, которую, разумеется, хорошо охраняют. Не надо думать, где взять, надо лишь лихорадочно давить на гашетку и вовремя уворачиваться от взрывов. Главное — успеть к завершению уровня

Кругу к десятому управлять автомобилем становится просто невозможно: вписаться в поворот на скорости, превышающей шестьсот километров в час, попросту нельзя.

прежде, чем враги подавят вашу огневую мощь или ваш «щит» не выдержит. Можно, правда, и со-



ствия боеприпасов. Поэтому ящики, то тут, то там раскиданные по уровню, необходимо обстоятельно крушить, извлекая из них означенные патроны/ракеты/гранаты. На разгром, конечно, уйдет немало времени и самих боеприпасов,

норовят зацепить вас ракетой. Нарываться на отряд, в котором есть первые и вторые, категорически не рекомендуется. Но если вовремя апгрейдить пушки-унд-ракеты, то даже из подобных переделок вы выйдете победителем.



Столкновение даже с большим числом противников не приведет к печальному для вас результату в случае, если вы заранее обзавелись подобающей случаю пушкой.

храниться, но сохранение в VuguZ — шутка в себе. Для осуществления задуманного сейва необходимо для начала накопить на него денег (сто тысяч для начала будут как нельзя кстати). Затем найти на уровне заветное место и дожидаться у него момента записи. А дальше все по новой до нового сейва. Следует отметить, что проблема с деньгами подстерегает вас только на первых двух-трех уровнях, дальше основной проблемой будет найти место записи.

Ну а больше и говорить не о чем. В ЭТО надо играть. Ну разве что о графике пару словечек замолвить. Да, она не по последней моде. Но почитатели жанра на моду давно плюнули, ибо в ее планах нет плоского 3Dh. Зато спецэффекты на уровне, и это при официальной малобюджетности проекта. Да, анимации смены пушек нет, но кого это интересует в горниле боя... Лично меня в игре устраивает абсолютно все. А если вы настоящий фэн, то вы тоже вряд ли найдете к чему придираться. **MC**



ИТОГО
Красочная аркада, смысл которой заключается в истреблении компьютерного разума, возмнившего, что он сможет контролировать человечество. Несмотря на то, что является представителем вымирающего жанра, игра получилась весьма неплохой. Ценители аркадок явно заценят.



Ну не красота ли? Все такое ажурное-преажурное. Душа радуется прекрасному. Это как гладью вышивать, только по экрану монитора и с выгодой для кармана, виртуального...

Доступно все, вплоть до комплекса, порожденного тяжелым бытом и малагабаритными квартирами. Вот, перед вами — образец здорового гигантизма. И ведь неплохо, а?



Банзай Бонсаев

ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES EXPANSION PACK

Горки для эскимосов



Паспорт

Roller Coaster Tycoon: Loopy Landscapes Expansion Pack

Жанр: экономическая стратегия

Разработчик: Microprose

Издатель: Hasbro Interactive

URL: www.rollercoastertycoon.com

Системные требования:

ОС: Win95/98

Процессор: Pentium 90 МГц

RAM: 16 Мбайт

Video: 1 Мбайт SVGA

Прошлогодня игрушка RollerCoaster Tycoon **неожиданно** оказалась одним из безусловных мировых хитов.

Неожиданно потому, что практически никто из профессионалов компьютерных СМИ этого и предложить не смог. Ну на что могла претендовать игра с подобными системными требованиями, с насмерть устарелой 16-битной графикой, да еще и экономическая стратегия? В лучшем случае для офисного использования. Когда начальство дремлет, а до конца рабочего дня — как до Пекина по-пластунски...

Однако же просчитались господа журналисты и редакторы. Весь год (!!!) игра устойчиво продержалась в топах мировых продаж. Даже основательно посидела в первой десятке. Почему? Нам придется обратиться к истории.

Как-то раз, ровно десять лет назад, некто Сид Мейер обессмертил свое имя... нет, вовсе не «Цивилиза-

цией», сейчас разговор не о ней. Великий Сид запустил в мир нехитрую (чисто внешне) игрушку — Railroad Tycoon. Вроде бы все там было элементарно: укладывай рельсы от города к городу, ставь на них семафоры и шлагбаумы, и пусть поезда ходят и денежки привозят. Вот только играть в RT было в действительности очень и очень непросто. В этом и заключался капкан для геймеров: тысячи и тысячи неделями просиживали за редкими тогда и страшно дорогими компьютерами и буквально из кубиков выстраивали сложнейшие транспортные сети, отлаживали, разбирали, чинили, переписывали сэйвы на дискетки и хвастались друг перед другом элегантностью решений.

Элегантность! Вот ключевое слово! Действительно, удачные железнодорожные сети были красивы! Эдакое ажурное плетение, по которому,

попыхая, проползают гусенички-поезда. Была в игре эстетика, которую затем долго никто не смог повторить.

Попытки предпринимались: четыре года спустя в свет вышел ремейк шедевра — Transport Tycoon. Да, графика была на порядок лучше, чем в RT: были строения всякие, да много чего было. Была тоска и удивление: вроде бы все хорошо, а кайфа — никакого. Не было там этой ажурности — только тяжелая промышленная основательность прогресса.

Непосредственным предшественником Roller Coaster Tycoon следует считать Theme Park, зарелизанный, насколько мне помнится, в 1995-ом. Тоскливая была игрушка, сложная и нудная. Строили там парки развлечений. Ну и все. Задача — чисто инженерно-экономические: где поставить общественный сортир, чтобы ларек с кока-колой приносил максимальную прибыль.

А потом произошел прорыв. Некая светлая голова додумалась свести воедино две идеи — парк развлечений и рельсовые пути, с их волшебными петлями и магией мнимой легкости. Светлая голова

достаточно хорошо известна в мире силиконовой промышленности (если вы понимаете, что я имею в виду). Конечно, это не Эл, скажем, Лоу или, скажем, даже не Тим Шеффер, это всего лишь Крис Соайер. Крис в свое время здорово налетел с Transport Tycoon, так что решил взять реванш. И — взял.

Идея та же. Парк аттракционов. Есть у вас забор, ворота в заборе и некоторое количество СКВ. Вот берете денежки и строите все, что вашей душе угодно. Только не стоит забывать о том, что, чтобы строить долго и успешно, нужно не забывать, для кого вы все это свое архитектурное излишество строите. А для мальчиков и девочек! Мальчики и девочки просто обязаны толпами приходить в ваш парк аттракционов, толпиться по дорожкам, кататься, есть, пить, писать и какать и за все за это оставлять вам большие и замечательные денежки. Чтобы вы могли еще что-нибудь построить. И еще. И еще...



ти (фуф, еле выговорил. Потом еле написал...) То есть насколько мальчиков и девочек захватывает, привлекает ваша трасса. Сильно захватывает — много придет мальчиков

Ура, парк развлечений для эскимосов действует! Адрес, правда, крайне неустойчивый: льдина с парком непрерывно дрейфует. Ну ничего, кто ищет, тот всегда найдет!

поля? А на озере? Или в жаркой пустыне? Вот только не понятно, откуда там берутся мальчики и девочки, ну да это уже на совести разработчиков. Может, они их на санках доставляют...

Еще, естественно, добавилось сценариев. Правда, на них внимания особенно обращать не хочется. Ну не достигли какого-нибудь показателя, да и не надо особенно. Зачем вообще эти показатели? Строить надо, это только и интересно.

В самом начале игры у вас в парке достаточно странная конструкция — американские горки, ведущие в никуда. Ну точно, как было в Railroad Tycoon. Вот и нужно будет эти линии дотраивать. И тут уж — полный простор для воображения. Теперь вы можете накручивать мертвые петли, в которых вагоны будут двигаться на грани фола, исключительно по инерции. Добавилось много новых фишек — можно построить целые



Вот только туалеты и лотки с хотдогами — это все не главное. Главное в RollerCoaster Tycoon —

и, следовательно, и девочек. И все они принесут вам денежку. За удовольствия надо платить.

Главное в RollerCoaster Tycoon — строить огромные и красивые американские горки, эти самые роллеркостеры.

Это — основа вашего процветания!

строить огромные и красивые американские горки, эти самые роллеркостеры. Это — основа вашего процветания! И это — одна из самых больших засад в истории компьютерных игр. Все эти петли, спуски, повороты и подъемы, воротца и т. п. настолько изящны, ажурны и эстетически безупречны, что, как и в древней Railroad Tycoon, хочется строить и строить бесконечно.

Как с помощью горки зарабатывать деньги? Каждая трасса имеет свои строгие математические показатели. В зависимости от сложности траектории, скорости, удачности компоновки, выводится общая цифра — показатель захватывающе-

Loopy Landscapes — второй аддон к RollerCoaster Tycoon. Первый, Corkscrew Follies, также содержится на диске. Оба аддона делают игрушку еще более захватывающей. В общем, ничего особенно революционного, как и в любом аддоне к любой игре, в Loopy Landscapes не наблюдается. Хотя нового довольно много. Но оно все такое... такое... декоративное. Ландшафты, в основном. Порой достаточно безумные. Теперь вы можете строить свои аттракционы в совсем уж невероятных широтах. Например, как вам понравятся американские горки, ныряющие в туннели арктического ледового



дворцы аттракционов и катать мальчиков и девочек как между ними, так и непосредственно над, и даже под. Можно запускать тележки прямо по воде, на понтончиках. Ну Диснейленд просто какой-то, только круче.

Игра вовсе несложная. Тут господин Соайер маленький, пожалуй, недостарался. Произведение от Сиды Мейера требовало намного более изощренных стараний. Хотя я разработчиков понимаю: сейчас игр настолько много, что, если где подходишь к конкретному затыку, обычно откладываешь диск на вечное потом и начинаешь что-нибудь новенькое.

Графика? Графика все та же. Древняя, отстойная и... совершенно не напрягающая глаз. Дело тут, поверьте, совсем не в графике. Тут главное — процесс.

Звук? Звук есть. Музыка хорошая, чуть ли не слезы навораживают. Так, сопровождение. Если отключить — ничего вроде бы не изменится, но через некоторое время начинаешь по ней скучать. Попробуйте сами, чувство в высшей степени забавное. **MG**



Прикольная игрушка. Кому понравилась год назад RollerCoaster Tycoon, тому и Loopy Landscapes Expansion Pack понравится. Владельцам древних компьютеров вообще без этой игры не обойтись. А всем остальным рекомендую сыграть хотя бы один раз. Вдруг понравится?



Линии орбит планет, которые могут быть подвергнуты колонизации, цветные.



Евгений Беляков

REACH FOR THE STARS

Воспоминания об Master of Orion



Паспорт

Reach For The Stars

Жанр: стратегия
Разработчик: SSG
Издатель: Mattel Interactive

URL: www.ssg.com.au

Системные требования:

ОС: Win98
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 64 Мбайт
CD-ROM: 4x CD-ROM
HDD: 350 Мбайт disk space

Магическое и таинственное сочетание «4x» опять в центре внимания геймеров всей планеты. Геймеров, которые не слишком жалуют вниманием игры RTS-жанра и считают, что без TBS им жизнь не мила.

Расстолкую для непосвященных: 4x — это, так сказать, аббревиатура, которой в забугорных странах принято обзывать пошаговые космические стратегии. Расшифровывается сие как «explore, expand, exploit and exterminate», что на нашем диалекте примерно означает «исследуем, расширяемся, осваиваем-эксплуатируем, воюем». Эта аббревиатура возникла еще аж в 1983 году, после выхода первой Reach For The Stars. Да, кстати, игра тогда произвела настоящий фурор, народ фанател с утра до вечера, наслаждаясь стратегическими наворотами, которые для тех «дремучих» лет были новинкой.

Нужно отметить, что после сравнительно недавнего выхода иг-

ры Master of Orion 2 наблюдается явный дефицит игр подобного жанра (пошаговых космических стратегий). И это, скажу вам, господа, прискорбно, ведь любителей спокойного, размеренного, то бишь пошагового, стиля игры множество. Было бы только во что «ходить».

После запуска стартового файла вашему вниманию будет представлен видеоролик, который вводит игрока в курс дела, — будут летать разные штуковины, напоминающие космические корабли, и друг в друга стрелять. В принципе красиво и посмотреть можно.

На что разработчики из SSG не поспешили — так это на «дружественный» интерфейс игры. Оформление главного меню, кнопочек, динамичных картинок и по-

добных примочек впечатляет. Сделано модно, ничего не скажешь, вот только слегка непривычно, но очень модно. Перед тем как играть, настоятельно вам рекомендую сыграть пару миссий из компании, выбрав режим сопутствующих подсказок, в смысле Tutorial. Таким образом, можно разобраться в великом множестве кнопочек и пумпочек различных меню, которых в игре немало.

Непосредственно об игре

Принципиально новых фиц в игре замечено не было. Как говорится, все новое — хорошо забытое старое. Вам предлагается на выбор 20 стандартных миссий, в которых нужно достичь определенной цели и победить. В зависимости от поставленной в миссии цели нужно осуществлять исследования, осваивать ресурсы новых звездных систем и при необходимости воевать. Цели в миссиях не однотипные: придется то устанавливать собственное доминирование в галактике, то уничтожить какую-либо враждебную расу или банально удерживать какую-либо планету в течение

ние определенного количества времени, к примеру в течение 100 ходов. Также вы можете выбрать одну из 16 рас: от неприятных на вид и ориентирующихся на оборону Agimechs до отчаянных фанатиков Mymodi. На самом деле этих вот всех товарищей просто удобно классифицировать как расы, а так вообще они все очень сильно отличаются: одни похожи на осьминогов, другие — нечто среднее между слоном и львом. Но главное, они все обладают своими особенностями, своими сильными и слабыми сторонами, что является благодатной почвой для стратегических помыслов. Все характеристики той или иной расы подробно изложены на сайте разработчиков от SSG.

Миссия, как правило, начинается с того, что у вас в распоряжении

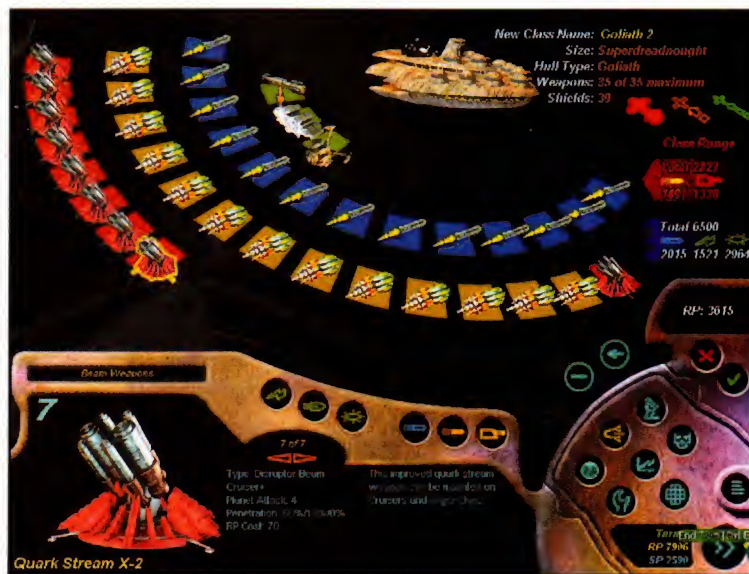
гического плана, то менять порядок застройки вообще не стоит. Конечно же, застройка планеты сопровождается тратой ресурсов. Ресурсы представлены в игре как некая абстрактная вещь, которую производят на каждой планете, где уже построено специальное здание.

Вам предлагается на выбор 20 стандартных миссий, в которых нужно достичь определенной цели и победить.

Чем больше планет, тем больше зданий, производящих эти самые ресурсы. А для того чтобы ваша империя росла и ширилась, нужно колонизировать и завоевывать все новые и новые звездные системы. Для этого что нужно?

Правильно, нужны корабли.

В игре есть такое специальное меню, в котором вы можете создать дизайн корабля определенного класса. Классов кораблей множество. Каждая раса имеет свои типы кораблей, которые обозначаются различными затейливыми словами.



Вооружиться — задача нехитрая. Просто нужно обвешать корабль всем самым-самым, что изобрели за последнее время.

Выбрав интересующий вас прототип, следует заняться вооружением корабля. Каждый корабль, не считая колониальных, может



одна или пара планет какой-либо звездной системы плюс один или несколько «дохлых» кораблей. Для начала вам предстоит разобратся со строительством различного рода учреждений на территории вверенного вам хозяйства. Каждая планета любой звездной системы имеет свои специфические свойства, которые определяют возможность колонизации, лимит постройки зданий и лимит на количество людей. Разумеется, не каждая планета вообще может быть подвергнута колонизации — то кислороду мало, то гравитация, понимаешь, не та.

На каждой планете возможно строительство четырех типов зданий. В меню постройки на какой-либо планете есть опция, посредством которой выбирается очередность возведения зданий. Вы можете сами определять очередность строительства тех или иных объектов, однако на начальном этапе экспериментировать не рекомендую. В принципе на колонизированной планете это задается автоматически, и если у вас нет специально хитро продуманного страте-

Однако суть прежняя — все виды кораблей можно типизировать как Colony Ship, Destroyer, Cruiser, Dreadnought, Super Dreadnought и т. п. Свои дизайнерские способности можно реализовывать в любое время, и ресурсы на это не расходуются.

Такие вот нелицеприятные представители рас, за одну из которых вам предстоит играть.



быть вооружен щитами, лазерами, ракетами и различного рода сопутствующими системами. Класс корабля определяет количество вооружения, которое на него навешивается. Нужно отметить, что при разработке вооружения и прочих прибамбасов, связанных с дизайном корабля, разработчики явно поленились. Скажем, броня для каждого класса корабля присваивается автоматически, а возможность установки двигателей и определения их количества (для скорости и дальности полета) вообще отсутствует. Но, если с броней еще можно смириться, обвешав корабль кучей щитов, то параметр скорости движения корабля вообще из виду упущен.

Однако боеспособность корабля определяется не только правильным дизайном. Основа боеспособности — это вооружение на нужном уровне. Уровень вооружения определяется технологиями, которые разрабатываются в исследовательских центрах на планетах вашей империи. В игре есть меню дерева технологий, которое представлено в виде 10 эр и максимум

13 технологий для каждой из них. В ходе постоянных исследований ваше вооружение будет улучшаться, и вам придется создавать новые и новые типы кораблей.

По своему усмотрению вы можете пропускать эры и разрабатывать сразу более высокотехнологичное оружие. Однако можно и обжечься. Во-первых, технологии из каждой последующей эры стоят на порядок больше, чем из предыдущей, и на них требуется тратить так называемые SP-поинты. SP-поинты производятся на планетах вашей империи в зданиях под названием R&D Building. Во-вторых, враг не дремлет, и, пока вы будете разрабатывать какой-нибудь супермощный лазер, велика вероятность, что вашу империю просто сотрут с лица галактики. Короче говоря, есть над чем подумать.

Боевые корабли строятся прежде всего с расчетом на дистанцию, с которой они будут атаковать. Вы можете создать тип корабля с чу-



ределять один из четырех типов построения кораблей. В зависимости от типа построения и дистанции меняется огневая мощь всего флота. Возможность управления каждым

средством которого создаются свои собственные миссии и кампании и редактируются уже предложенные сценарии. Кроме этого, вы можете создавать свои расы, определяя их специфику и характер. В игре также был замечен режим мультиплеера.

Немного о графике и звуке

Как вы понимаете, графика и звук в такого рода играх особенного значения не имеют, лишь бы геймплей приглянулся... Тем не менее графика в Reach For The Stars неплохая. Нельзя сказать, что она прямо-таки удивила и повергла в восторженные чувства, однако смотреть на игру приятно. В определенной (очень мизерной) степени изображение и звук компенсируют промахи и недоработки создателей по части геймплея.

Как уже упоминалось, почти все меню игры динамичные и выполненные в целом со вкусом. Корабли в режиме сражения также смот-



мовой огневой мощью на дальнем радиусе действия, однако он будет практически беспомощен в ближнем бою. Именно поэтому нужно формировать сбалансированный флот. Скажем, пять Destroyer'ов дальнего радиуса действия, пять среднего и пять ближнего. И этой кучей из 15 кораблей лететь на врага. В меню создания корабля всегда можно просмотреть характеристики огневой мощи и защиты в зависимости от дистанции.

Касательно сражений ничего хорошего сказать не могу. Режим боя напоминает сильную недоделку (это камень в огород разработчиков). Роль управляющего сражением, то есть игрока, почти сведена на нет. Грубо говоря, количество кораблей и уровень их вооружения определяют все.

Бои случаются только у какой-нибудь звездной системы. Оппоненты выстраиваются в должном порядке и тупо стреляют. У кого больше огневая мощь и толще броня, тот победил. Те стратегические моменты боя, которые реализованы в игре, никак, кроме как «отмазкой», не назовешь: вы можете оп-

кораблем в отдельности отсутствовать. При желании можно только посмотреть на состояние защиты каждого из кораблей. Тактика боевых действий до ужаса проста:

Касательно сражений ничего хорошего сказать не могу. Режим боя напоминает сильную недоделку. Роль управляющего сражением, то есть игрока, почти сведена на нет.



в меню боя просто-напросто выбирается тип построения, при котором создается максимальная огневая мощь, и жмется кнопка TURN. Скучно и обидно.

В игре также присутствует возможность ведения дипломатических переговоров с оппонентами: можно договариваться о мире или объявлять войну. Реализованы также торговые отношения: вы можете поменять какую-либо планету на SP- или RP-поинты. Это, пожалуй, и все, скучновато, не так ли?

Следует также упомянуть о встроенном в игру редакторе, по-

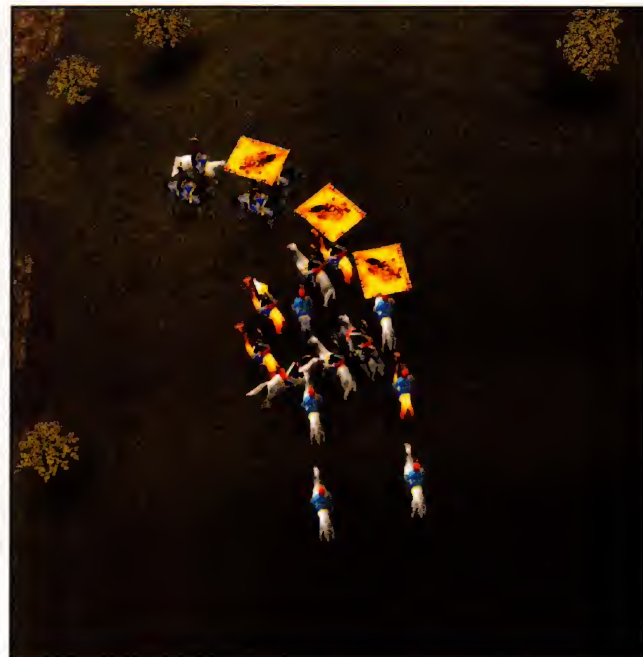
ряется неплохо. Различные звуки, вспышки и сопутствующие сражению эффекты радуют глаз и отчасти успокаивают истерзанную душу стратега, но всего лишь отчасти... Игра идет только в разрешении 640×480.

Вердикт: игру можно посмотреть, дабы убедиться в вышесказанном самому и оценить чего она стоит. Reach For The Stars безусловно найдет своих почитателей, однако сенсации, господа, не произошло, и вряд ли фанаты жанра TBS забросят свой диск с Master of Orion 2 на дальнюю пыльную полку. **MC**





С помощью карты нужно следить за дислокацией противника. Из-за отсутствия «радара» любоваться этим придется чуть ли не каждую минуту.



Евгений Беляков

ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН

Варгейм по-русски

И вновь нас порадовала компания «Бука» выходом игры — на этот раз жанра RTS под **блудоражающим воображением** названием «История войн: Наполеон».

Название емкое и говорит само за себя. Поэтому сюжетная линия весьма очевидна и в особом описании не нуждается. Тем, кто по досадной случайности или злобной участи не знает или забыл, кто такой Наполеон и чего он там творил в годы свои лихие, советую перечитать школьный учебник за класс так 7–10-й. Все наладится.

События в игре начинаются с вторжения войск маленького толстяка в Баварию 2 сентября 1805 года. (Кстати, с виду Бонапарт Наполеон был довольно невзрачным — внешность этого величайшего полководца, хотя и по-французски экстравагантная, не производила впечатление мужественности, отваги и целеустремленности.

Однако оплывшая жирком шея, маленький рост, неказистая походка и другие не слишком приятные глазу черты внешности с лихвой компенсировались умом, безумными амбициями и признанным талантом стратега.) Вам предстоит выдерживать натиск недружелюбных французов от битвы к битве, пока великий и непобедимый не завоеует всю Европу и не натолкнется на Россию с ее коварными дорогами, лютой зимой и русским бесбашенным менталитетом.

Несмотря на то, что «Наполеон» сделан нашими соотечественниками, нужно сказать, что в общем и целом игра смотрится достойно и даже более чем. Инсталляция прошла без эксцессов и неожиданных сюрпризов. Перед запуском игры можно поковыряться в на-

ройках видео и выставить нужное разрешение. Благо игра поддерживает тучу разрешений, и есть возможность выбрать видеодрайвер. Нужно отметить, что разработчики постарались сделать «Наполеона» максимально доступным для широких слоев населения. Широких — это я имею в виду тех, у которых нет 512 рама, P3 и джефорса. Так что играть можно как на крутых тачках, так и на скромном MMX с хилым акселератором.

После запуска стартового файла игры на ваш суд будет представлен видеоролик, который вводит игрока в курс дела и все такое. Ролик, кстати, сделан не просто хорошо, а сильно хорошо: показывается ход сражений, передвижение войск, солдаты и т. п. Самое главное, в этом ролике есть какая-то изюминка, радующая глаз, — ролик хочется смотреть и смотреть. Цветные сцены сменяются черно-белыми врезками, так что создается впечатление, будто смотришь документальные съемки, — иногда проскакивает эффект старой, уже затертой киноленты, когда при



Паспорт

История войн: Наполеон

Жанр: RTS
Разработчик: MiST land
Изготовитель: «Бука»

www.buka.com

Системные требования:

ОС: Win98
Процессор: Pentium 166 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель
HDD: 8× CD-ROM

воспроизведении появляются поперечные полосы и мелкие белые пятна; словом, сделано с душой, сделано стильно, посмотреть нужно и проматывать не стоит.

Итак, запускаем игру, смотрим...

Первое, что бросается в глаза и заставляет удовлетворенно вздохнуть, это графика. В опциях вы можете настроить подходящий вашей машине уровень графики, дабы в процессе игры тормоза не обременяли геймплей. При максимально высоких настройках графики выглядит все просто изумительно. Все солдаты и другие объекты выполнены в 3D и смотрятся весьма реалистично. Создатели игры не поленились и постарались изобразить солдат различных родов войск с соответствующим правдоподобием, то есть для знатоков отличить улана от драгуна не составит труда. В настройках видео вы можете включить тени, что, конечно же, «вытянет» приличное количество



Как правило, численность является доминирующим фактором в исходе заварушки.

Однако самое главное, за что отдельное спасибо разработчикам, это то, что в игре есть достаточное количество необходимых настроек графики, позволяющих в каждом

ры, фузилеры и вольтижеры. Все эти ребята имеют свои преимущества и недостатки, зависящие от того, нападает отряд или защищается, от рода войск врага, на которого отряд нападает или от которого защищается; а также от построения данного отряда. Как правило, тяжелой пехотой либо нападают, либо останавливают рьяную атаку вражеской кавалерии. Легкая пехота тоже делится на подобные рода войск и в основном используется для прикрытия тяжелой пехоты. Обычно легкую пехоту не пускают в ближний бой, а держат на расстоянии от противника, по которому она может вести прицельный огонь.

Подобных примочек в игре на самом деле масса. Это я лишь кратко описал некоторые виды представленных войск. Как вы понимаете, в игре можно исполнять множество вариаций на тему кавалерия/артиллерия/пехота, атака/оборона, тип атаки/обороны



ресурсов, однако того стоит. Кроме того, присутствует возможность активизации дымовых эффектов, которые придают специфический колорит происходящему сражению. Со звуком в игре тоже все нормально: отряды издают характерные вопли, лошади ржут, пушки гремят, раненные стонут и т. п.

Пехота имеет три типа построения: свободный, сплоченный и рассыпанный строй.



конкретном случае получить оптимальное соотношение геймплей/графика. По словам самих разработчиков и издателей, основной задачей при создании «Наполеона» являлась играбельность. Авторы попытались максимально точно воспроизвести множество исторических реалий и сделать игру захватывающей. Отчасти им это удалось.

В игре представлены разные рода войск, каждый из которых обладает своими уникальными характеристиками и способностями. После загрузки миссии вам выдается определенное количество отрядов. Нужно быстренько оценить дислокацию противника, рельеф и прочие особенности местности и представить должным образом свои отряды, исходя из тактических соображений. Тактических соображений здесь может быть множество, и в этом-то и заключается прелесть игры.

Все рода войск условно делятся на три вида: пехота, кавалерия и артиллерия. Пехота бывает легкой и тяжелой. К тяжелой относятся линейные пехотинцы, гренате-

противника, местность атаки/обороны и т. п.

Геймплей и сопутствующая физика объектов в игре вообще заслуживают всяческих похвал. Все бегают или скачут на лошадях довольно-таки естественно, по крайней мере, на вид. Особенно мне понравилась артиллерия: четыре унылых парня ходят и пинают лошадь, чтобы она возила огромную пушку. Если им отдать команду, что, дескать, уже пора к бою, то они тормозят эту измученную лошадь и начинают дружно разворачивать орудие. Кстати, часто случалось так, что, пока они его развернут, вражеский отряд уже восемь раз уйдет с линии огня. С пушкой вообще отдельная история. Я достаточно долго играл в «Наполеона», пока мне наконец-то не удалось хоть разочек попасть из пушки. Сразу скажу, что по всадникам стрелять — вообще без ма-зы. Люди на конях просто уедут в такие дали, что, когда четыре унылых парня подготовят орудие к бою, и оно таки будет готово пальнуть, снаряд уже физически не сможет долететь. Пушка

«умеет» стрелять тремя типами зарядов: картечью, ядром и разрывным ядром. Реально попасть в кого-нибудь (в смысле, чтоб кто-нибудь упал после выстрела) можно только картечью. Но картечью пушка стреляет только на очень близком расстоянии. Поэтому, пока до меня не «доперло» окружить всю пушку несколькими отрядами тяжелой пехоты, враги ее благополучно уничтожали, дав выстрелить всего один раз и то не по адресу. Кстати, эти эстонские парни, тьфу, пушкарки, после каждого выстрела так неторопливо-неторопливо чистят ствол, потом столь же плавно перезаряжают орудие — заглядение.

Замечу, что с AI разработчики тоже не подкачали. Не то чтобы комп сильно умный и обыграть его прямо-таки невозможно, просто все очень занятно и оригинально. Случилось мне как-то атаковать неприятеля множеством отрядов, дабы осуществить прорыв.



Подобных приколов в игре много, и «Наполеон» в этом смысле просто хорош и занятен. Однако пришлось время поговорить о грустном.

Перво-наперво, отсутствуют настройки сложности игры. Мне, госпо-

Конница передвигается очень быстро, и если ее много, то врагу туго. Однако, если конный отряд маленький, то легкая пехота отстреляет всех, как зайцев.

а потом правой и таким образом искать злосчастный отряд — это очень долго и для real-time не приемлемо.

В игре присутствует карта, на которой можно посмотреть дислокацию своих и вражеских отрядов, однако сильно не помешала бы какая-нибудь система real-time передвижений, что-то вроде радара. Приходится постоянно жать [Tab] (вызов карты), дабы убедиться, что враг стоит там, где стоял и еще не начал передвижение.

Еще одной явной недоработкой является то, что при множестве различных свойств и состояний отрядов (паника, атака, оборона и т. п.) нет характеристик, с помощью которых можно сориентироваться на тему, как там народ себя в целом ощущает. Правда, выскакивают сообщения, что, дескать, те испугались, а те уничтожены, однако это все уже случилось, и факт произошедшего жизнь не облегчает.



А у каждого отряда помимо типа построения есть такая фишка вроде состояния боеготовности. Коротко говоря, вы можете выставить реакцию отряда в ходе сражения. В «спокойном» состоянии отряд просто стоит и, если на него нападают, скромно отстреливается. Когда враг начинает отступать, то отряд возвращается на свое постоянное место и дальше стоит себе как ни в чем не бывало. А можно выставить и «активное» состояние отряда. Тогда солдаты, завидев врага, ринутся в бой и будут атаковать его, пока не погибнут, или враг не отступит. Так вот, после одной из атак в моем отряде егерей остался всего лишь один солдат, а отряд противника в количестве четырех человек пустился в бегство. Мой взвод перед боем был в «активном» состоянии, поэтому последний из выживших гонял эту вражескую четверку по всей карте. Все дело кончилось тем, что этот злобный егерь загнал четверых бедных французику в речку и минуты две обстреливал, а осуществив свой военный долг, поплелся восвояси.

да, удалось дойти до четвертого уровня, а потом играть стало сложно.

Касательно геймплея также были замечены многие недочеты-не-

С AI разработчики тоже не подкачали.

Не то чтобы комп сильно умный

и обыграть его прямо-таки невозможно,

просто все очень занятно и оригинально.

доделы. Сама система управления отрядами с первого взгляда проста и весьма понятна. Однако, поиграв некоторое время, понимаешь, что она просто-напросто неудобна. А неудобна она тем, что выделять отряд можно только на панели управления, а в натуре ни солдаты, ни отряды не выделяются. Это вносит некоторую сумятицу в процесс битвы. Скажем, видите вы, что какие-нибудь кирасиры скачут явно не туда, куда их послали. Чтобы их заставить подчиняться, нужно судорожно жать по каждому флагу на панели управления сначала левой кнопкой мыши,

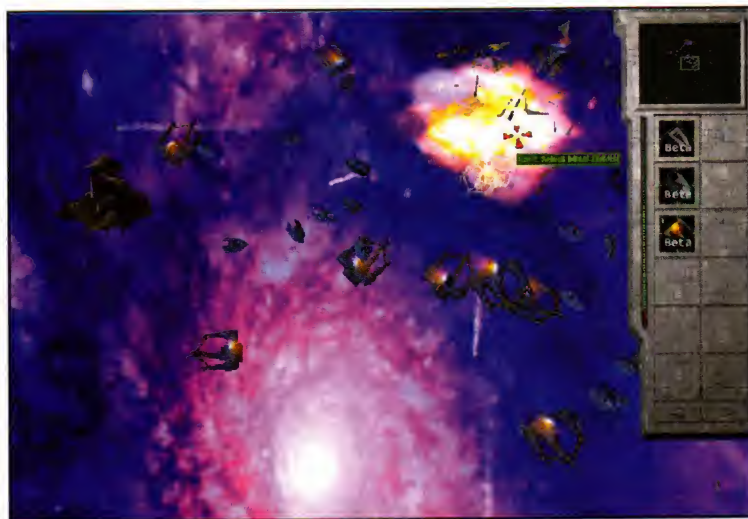
Кроме всего перечисленного, в игре нет и различных примочек, которые присутствуют как уже некий стандарт во всех современных играх. Речь идет о мультиплеере, редакторе карт, отдельных миссиях, кампании и тому подобном — это все в «Наполеоне» отсутствует, что игру явно не красит.

В заключение хотелось бы сказать, что игра, несмотря ни на что, хорошая. Отличной-великолепной ее не назовешь — она просто хорошая, и купить при okazji ее стоит. **MS**



ИТОГО

Неплохая отечественная стратегия в реальном времени про войны Наполеона. Самое примечательное в ней то, что в нее, вопреки ожиданиям, вполне можно играть. Создатели постарались как можно точнее передать атмосферу тех времен, а уж с точки зрения исторического соответствия костюмов и вооружения вообще никаких нареканий не возникает...



Так выглядит флот противника, который почему-то оказался гоблинами. Кто догадался запускать гоблинов в космос — неизвестно, видимо, это результат экспериментов гоблинского алхимика из «Воркрафта»...

Жалко, что нет пионеров. После каждой битвы остается столько металлолома, что победа в соревнованиях по сбору была бы обеспечена...

Diesel

THE OUTFORCE

Есть ли у космоса дно?



Паспорт

The Outforce

Жанр: RTS
Разработчик: O3 Games
Издатель: PAN Interactive

URL: www.o3games.com

Системные требования:

ОС: Win98
Процессор: Pentium 266 МГц
RAM: 64 Мбайт

Сколько уже говорилось о клонах, кажется, что это уже вечная тема для **низкокачественных подделок**, которые штампуют различные компании с завидным постоянством и усердием.

Д а, у нас сегодня еще один внебрачный сын (или дочь, впрочем, не важно) на тему очередной глобальной катастрофы с чудовищными последствиями для всего человечества. Со всеми отсюда вытекающими. Человечество в беде, агрессоры внеземных цивилизаций не дают покоя, и все в наших руках. Все, как обычно. Стандарт.

Классифицировать The Outforce, по папе и маме, дело не простое — тут можно увидеть и StarCraft, и шаблонность C&C, и даже некую претенциозность на Homeworld благодаря усиленным попыткам втиснуть все как бы в 3D-пространство космоса. Дело на сей раз происходит в далеком и очень высокотехнологичном будущем, скоростную кончину которого

знаменует рухнувший на старушку Землю здоровенный метеорит. Остатки гомо сапиенс, здраво рассудив, что пора сматывать удочки, покидают полуразрушенную планету и ударяются во все тяжкие. А именно: решают проблему дальнейшего обитания и продолжения популяции. После некоторых тягостных раздумий пригодной для существования человеческой расы оказывается система Эпсилон со звездой Эридания. Не успев обрадоваться и раздавить по такому случаю ритуальную бутылку шампанского, мытари обнаруживают, что они в системе не одни. Компанию им составляют еще две расы, ведущие междоусобную войну, — Gobins'ы и Crions'ы. Обратной дороги нет, и земляне решают сообразить «на троих», в качестве вступительного взноса продемонстрировав ядерное

оружие. Потери со всех сторон очень быстро приобрели критические размеры, и, как водится в таких случаях, было решено сесть за круглый стол переговоров и спокойно, цивилизованно все обсудить. От каждой расы были выдвинуты высокопоставленные чиновники и прочие нужные для таких мероприятий товарищи. Местом проведения переговоров выбирают старую, потрепанную в боях космическую станцию Crion'ов. Во время саммита станция бесследно и бесшумно растворяется в окружающем вакууме. Каждая из трех сторон вполне логично решает, что это была хитроумная ловушка оппонентов, и, не долго думая, разворачивает военные действия с новой силой. Впрочем, за это их винить нельзя: месть — дело благородное.

И я самый модный и, видимо, самый красивый

С сюжетом в общем-то все ясно, точнее, ясно то, что он мало чем отличается от сотен других подобных, разве что названием рас и места происходящих событий. С графическими особенностями ситуация не-

многим лучше. Сначала о грустном — Outforce двухмерен, но в псевдотрехмерном окружающем космосе. Вот так вот неоднозначно и загадочно реализовали разработчики компиляцию пространства с объектами. С одной стороны, двухмерность моделей с очень неплохой детализацией, с другой — эффект объемности космического пространства, полученный путем множественного наложения текстур различными ухищрениями. В целом картина происходящих баталий способна оставить приятное впечатление — множественные всполохи взрывов с расходящимися взрывными волнами, светящиеся стрелы лазеров и турбулентные завихрения торпед. Юниты, к примеру корабли, отливают сталью, отражая в себе отблеск небесных светил, щеголяя прорисовкой высокого качества. Все очень эффектно. Но в то же время, я повторюсь, это не Homeworld, и ощущение прозрачного пола, на котором перемещаются войска,

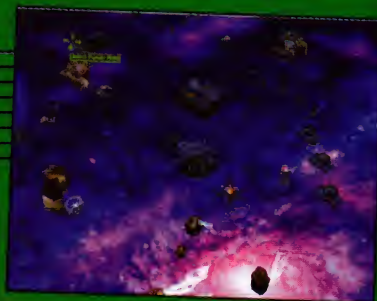


тет (станция-то сгинула, помните?), но атак, к которым привыкли старые войска из C&C, здесь нет.

Баталии протекают как-то вяло, нехотя, как будто речь идет не о дальнейшем существовании рас, а о небольшом внутреннем конфлик-

Весь мир насилия мы разрушим до основания, а затем мы наш, мы новый флот построим. Стоп, наш флот мы сначала построим, а то мир насилия рушить нечем будет.

торах. Назвать игру исключительно отстоем тоже вроде бы нельзя: скажется труд дизайнеров, создававших локации и прорисовку юнитов. Когда я, поиграв в Outforce, задумался, а чего еще в этом супе не хватает, то пришел к выводу, который может быть и странным для этого жанра, но тем не менее вполне обоснован — не хватает драйва, той самой RTS'ной динамичности происходящего. Даже будь у этой игры приемлемый сюжет, вялость происходящего уничтожила под корень все фишки (ну, положила руку на сердце, можно пару найти во всей игре) и оригинальность сюжета. Геймплей на таких дрожжах киснет и становится несъедобным. Попытка подсластить пилюлю мультиплеером, на мой взгляд, только подтверждает то, что игра нежизнеспособна, — играть во что-то скучное с народом по сетке или по LAN'у скучнее раз в несколько. Популярность на этом не сыщешь, не тот это жанр, да и игра, признаться, совсем не та. Подытожить можно следующее: графика на



довольно-таки быстро ступенькает впечатление. Ощущения битвы на прозрачном блюде избежать можно только существенно понизив яркость монитора. Хотя, для того чтобы скрыть фальшивость объемного пространства, разработчики развесили мерцающие Млечные Пути, туманности, переливающиеся и отвлекающие от всяких подозрений.

Сравнения и весовые категории

Балансировка сил в игре такова — «куча зайцев мочит льва», но все же имеет право на существование. Большие и тяжелые крейсера, как правило, неповоротливы, но зато обладают более мощным вооружением, правда, не всегда оно актуально, уступая в скорострельности более легким кораблям с высокой маневренностью. Но уж если попадет, как говорится, — «хватит одной таблетки». С AI противника не все так радужно, хотя, наверное, придется по вкусу начинающим игрокам: это просто вызывающая пассивность противника! Нет, они отнюдь не пацифисты и не будут держать вооруженный нейтралитет с применением вооруженных сил.

Это очень большой минус, поскольку можно уснуть во время боя, особенно если сделать звук потише. То есть если хотите кровавой сечи, будьте любезны лезть на рожон. Иначе рискуете дожить до старости. А ведь между тем речь идет об RTS.

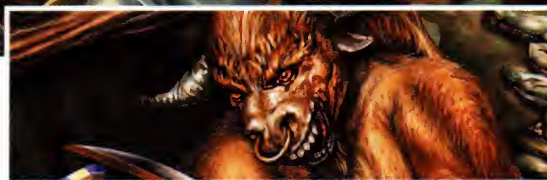
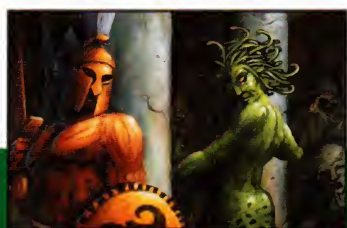
Из нововведений хочется отметить возможность перемещения зданий с помощью спецтранспорта, правда, актуальностью этого новшества я, если честно, не проникся. Процесс перетаскивания очень медленный, и за время смены дислокации потерять передвигаемый объект вместе с кораблем не проблема. Вообще, впечатление от Outforce складывается двойственное — вроде очередная подделка на вольно заданную тему, с откровенной оглядкой на авторитетных собратьев по жанру, но с оригинальной и, надо признать, довольно качественной графикой. Но хочется напомнить, что времена уже не те, и только потому, что красиво, свою аудиторию уже не получишь просто так. Нужна идея. Которой нет. Или, точнее, есть, но уже знакомая, протертая до дыр и разве что не использованная в спортивных симуля-

должном уровне и нареканий практически не вызывает, звук также вполне достоин, если бы я ставил оценки за конечный сделанный продукт, то графика со звуком получили бы по твердой пятерке (ну разве что к графике приписал бы маленький минус за фальшивость космоса). А в остальном полный штиль, вот так, именно полный штиль. Добавить нечего, да и что скажешь об игре, которая вместо порции адреналина усыпляет? Очень хочется верить, что это равнение на впереди идущих когда-нибудь закончится, и тогда у нас вновь появятся оригинальные игры со своими новыми идеями, пусть не именитые (не боги горшки обжигают), но чтобы запоминались. За красивые глаза, сиречь отвечающую современным требованиям графику, любить долго, а тем более помнить не будут. Это не гонки и не симпатичная аркада, где это простительно. Делать заключительные выводы мне не хотелось бы, предоставляю это вам, поскольку выбор, как известно, дело добровольное. А уж про вкусы не спорят вообще. Попробуйте на зуб, сыграйте, может быть, это прозрачное блюдо космоса вам придется по вкусу? MG



ИТОГО

Стратегия в реальном времени, действие происходит в глубинах космоса. Игра косит под трехмерную, причем весьма неубедительно. Смысл игры — захват новых территорий для землян, поскольку их родная планета накрылась медным тазом. Однако выглядит красиво и играбельно.



Сергей Аверин aka Index

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Зевс, мастер спорта Олимпийских игр



Паспорт

Zeus: Master of Olympus

Жанр: Экономическая стратегия

Разработчик: Impressions

Издатель: Sierra Studios

URL: zeus.impressionsgames.com

Системные требования:

ОС: Win98

Процессор: Pentium 166 МГц

RAM: 32 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

CD-ROM: 4x CD-ROM

И без того многочисленная семья экономических стратегий на днях опять увеличилась. Смутно вспоминается **третий «Цезарь»**, который, по сравнению со своим вторым братом, был просто-таки семи пядей во лбу.

Вышедший из-под не-объятных крыльев своей несущки Sierra, впервые прищурившись под ласковыми лучиками солнца, он был принят на ура геймерами, специализировавшимися на экономических real-time стратегиях. Игра вмещала практически всю картину жизни тогдашних римских обывателей, обреченных на все тяжкие не без помощи ловких пальцев играющего. Вспомните только, как они на выселки плелись, сгибаясь под не-дужим грузом «самого необходимого» скарба. Откуда в городе появлялись женщины, для меня до сих пор остается загадкой. И вот уже первые таблички с корявыми надписями «For Sale» стали заме-

няться хибарами, разрастались кварталы, дело дошло до храмов, амбаров, бань. Если вы помните, богов было пять: Венера, Марс, Нептун, Зевс и Меркурий, каждый из которых курировал свою стезю развития государства. Причем так, знаете ли, качественно курировал, что мог просто свести на нет все старания игрока — развалить страну БЕЗ посторонней помощи.

Не прошло и года, и на горизонте показалась другая исполинская фигура Древнего мира, стоящая возле своего мавзолея. Но это был вовсе не Ленин, а фараон, который от Цезаря мало чем отличался. Но, видимо, не успокоятся разработчики, пока не покروют всю территорию земли своими играми. Вот теперь действие разворачивается в Греции.

Начались подготовки платформ. На это разработчики, судя по информации на сайте, положили сил не меньше, чем тех рабов положил Тутанхамон, когда ему пирамидку-то ваяли. Действительно — определенный прогресс налицо!

Поначалу будет казаться, что кроме не слишком измененного дизайна, все осталось по-прежнему. Но это только видимость, друзья мои. Мираж. Галлюцинация. Итак, строим дома. Дорогами обозначаем будущие кварталы всестороннего цветения и прогресса. Следом — фонтаны, которые теперь нуждаются в умопомрачительной системе водоснабжения в виде сети акведуков. Спасибо разработчикам, а то этот «Акванет» где-то под конец миссии разрастался до невообразимых размеров, а что самое подлое, постоянно мешал при строительстве очередного квартала. Архитекторы и префекты все также занимают свое почетное третье место. Правда, справедливости ради, заметим, что теперь оные персонажи справляются со своими обязанностями гораздо лучше! А дальше — разгул фантазии,

отягощенный резко выраженным дежа-вю и условиями миссии. Воспринимая «Зевса» как ярко выраженного продолжателя традиций «Цезарей» и «Фараонов», я надеюсь, что любители жанра уже просекли, что в них к чему.

Поэтому отмечу достоинства новорожденного по отношению к предкам.

Во-первых, рукоплексания детализации, которой так не хватало. Ну да, люди ловили рыбу, работали на плантациях, строили, пилили, рубили, с базара шли неровные колонны ребятишек, кои сгибались под тяжестью тюков с харчами... Потом эти харчи непонятным образом попадали в жилища, хотя за ними не выходили, и в дома их никто не доставлял. В «Зевсе» все по-другому. Отследим движение той же самой рыбы

из них игроки вообще не видели, как, например, атлетический зал. Но порт остался тем же деревянным настилом с шаткой лачужкой в углу; казармы — тем же самым голым полем с солдатами, переминающимися с ноги на ногу; бани превратились

в фонтаны, но остались все теми же полужатопленными амфитеатрами, а резиденции — теми же хижинами.

Но не все ж так плохо. Что же хорошего?

Во-первых, появились элитные дома. Нет,

Белый дом они, конечно, не напоминают, но занимают целый блок из четырех обычных домов. Требуется, соответственно, больше, и народу помещается в нем больше. Добыча пищи, апгрейд зданий, а также выполнение некоторых заданий сводится к развитию: фермерства, «плодоводства»,

Некоторые здания изменились до неузнаваемости, часть из них игроки вообще не видели, как, например, атлетический зал.



и повышенной тяжести — камни таскать или деревья рубить. Туда же отнесены все действия по обработке продуктов (скульптурный цех, маслобойня и т. д.). Под описание отдела доставки попали амбар, хранилище, рынок и пункт межгосударственной торговли (непонятно, правда, почему отделы хранения и торговли попали в отдел доставки). Ремонтники, охрана правопорядка, водоснабжение и здравоохранение нашли себе место под одной крышей под названием «Гигиена/охрана». В «Администрации» оказались персональный дворец и так называемые форумы, машины собирателей налогов. Туда же разработчики сунули мосты. Наверное потому, что поместить больше было некуда... Культура и армия не претерпели особых перемен. В отделе благоустройства участков можно найти кучу фич, необходимых для повышения привлекательности района, — сады и парки всякие. Это помимо того,



с глубин речных до стола конечного потребителя. Лодки строятся не на верфи, а непосредственно у хижин рыбаков, причем видно чуть ли не как люди досками остов обшивают. После этого нелегкое плавание до косячка ближайшего, забрасывание невода, вытравливание невода, путь обратно. Все видно, все понятно — народ может разобраться что к чему. На берегу двое рыбаков перекидывают рыбу из лодки на тележку. Аккуратно так перекидывают, плавно, чтобы не побить. Рыба уже не плавает, а едет в амбар. Из амбара ее забирает не кто-нибудь, а продавец продуктов питания (это новая фишка — продавцы теперь тоже будут классифицироваться по видам продаваемой на рынке продукции). Как только товар поступает на рынок, оттуда выезжает мужик с другой тележкой, накрытой чехлом. Он обвозит по периметру весь район, к которому непосредственно прилегает рынок, по пути оставляя часть товаров в каждом доме, которые нужны на данный момент.

Некоторые здания, правда, изменились до неузнаваемости, часть

скотоводства и «зверобойства». В каждом из них есть несколько подменюшек на выбор. На «зверобойство» вам предложат отлов рыбы или охоту, в зависимости от наличия того или иного ресурса. Под «Индустрией» в игре понимается промышленность. Средней

Разгневал Посейдона. На Олимпе договорились отдать мой город под покровительство Зевса, а Посейдон за это разнес в пух и прах все мои рыболовные пристани! Где справедливость?



что туда направляются все «триумфальные арки» за очередную 1000 населения или 100% счастья среди того же населения. Это, конечно, не арки, а тумбы, зато в три виртуальных человеческих роста! Появилось новое окошко «Общий обзор». Здесь выводится вся информация о городе, его нужды, достижения и потери. Весьма полезный и познавательный экранчик. Вам часто к нему придется обращаться. Особое место отводится разделу «Мифология».

Отдельным классом персонализированных жителей Древней виртуальной Греции выступают всевозможные чудовища и твари не от мира сего. Призываю на помощь вашу память о мифах Древней Греции. Будут в игре и Лернейская Гидра, и Каледонийский Вепрь, и Цербер, и Циклоп, и Минотавр, и Медуза Горгона... В зависимости от выбранной миссии вся эта нечисть будет всеми возможными и невозможными препятствовать вам в достижении конца уровня. Либо они будут преграждать путь людям, либо дислоцироваться на территории, жизненно важной для



постройки... В своем роде они будут выступать катастрофами в SimCity. Но если в ярком представителе продукции Maxis игрок только смотрел и сокрушался, когда на его

Большинство персонажей полностью отрисованы и трехмерны. Что делает анимацию еще более привлекательной.

дом в первый Национальный банк Афин. «Платить» придется не деньгами. Чтобы герой появился в вашем городе, нужно выполнить ряд заданий (герои-то не резиновые, они везде нужны), например, накопить определенное количество того или иного товара, достигнуть определенного уровня в показателях развития города и т. д. Вся эта длительная процедура определяет конечную схему — задание миссии. А в миссии таких заданий будет по меньшей мере пять. Ибо если вы выполнили все квесты по привлечению героя в город, то встает вопрос о строительстве «Храма Героя». Вы же понимаете, Ахилл там какой-то или Язон, например, аргонавт... Раз уж они снизились до ваших богами забытого городка, вы должны быть счастливы, встречать хлебом-солью,

Миссии, кстати, можно выбирать, их всего 10. Каждая посвящена своей мифической истории. И чтобы пройти каждую, от игрока потребуются незаурядная выдержка, дабы мышшь не испортила покрытие монитора. Новичкам просьба не паниковать

В «Администрации» оказались персональный дворец и так называемые форумы, малины собирающей налогов.

раньше времени: игра предложит доступный курс начинающего правителя в звуковом оформлении с титрами. Обучающие миссии также сродни «цезарским». Шаг за шагом, строение за строением.

Музыка в игре, прямо скажу, не ахти. Нет, конечно, все эти традиционные сьерровские напевы, так прижившиеся в предыдущих играх, ласкают слух. Только что-то уж слабо улавливается в них принципиальное отличие от того же «Цезаря». Разве что с модуляцией ребята поиграли и всего



глазах рушится его творение, то в «Зевсе» геймеру дают возможность сказать свое твердое «НЕТ!» монстрам. «Против лома нет приема. Если нет другого лома». Если в мифологии всех этих гадов как-то кто-то где-то ломал, то почему в игре не появиться и мифологическим героям, способным справиться с монстрами. И вот они, третье сословие, герои: Тесей, Персей, Язон, Одиссей, Парис, Ахиллес, Геркулес... Красавцы мужчины, защитники страны от напастей. Историческая, точнее мифологическая достоверность исключительна. Чтобы замочить Гидру, вызвать нужно именно Геркулеса... А Тесей не потянет. И в то же время мощный, неповоротливый Геркулес не поспевает за Медузой Горгоной, здесь нужен как раз Тесей. Иногда герою придется выковыривать из когтистых лап супостата своего коллегу, чтобы впоследствии дуэтом одолеть более сильного противника. И так, вызываем героя, дальше действие разворачивается по схеме «мавр сделал свое дело — мавр может уходить»... Заплатите только по счету, и он уйдет. Можно перево-

в воздух чепчики бросать! А уж строительство персонального Храма — это само собой разумеется.

Практически во всем в игре будут участвовать боги.

Они, в отличие от героев и монстров, могут вам как вредить, так и помогать. Суть в том,

что ваш город на Олимпе оказался яблоком раздора.



ИТОГО

Очередная поделка в стиле «Фараона» и «Цезаря», просто происходящая на территории Древней Греции. Правда, движок улучшен, да и выглядит гораздо впечатлительнее. Поклонники такого рода стратегий будут в восторге, если им, конечно, еще не наскучило однообразие...

Практически во всем в игре будут участвовать боги. Они, в отличие от героев и монстров, могут вам как вредить, так и помогать. Суть в том, что ваш город на Олимпе оказался яблоком раздора. И все боги на него свои претензии возмели. В общем, беда! А богам, заметьте, тоже необходимо иметь фазенду на земле, ну на выходные смотаться, грядки прополоть, птичек послушать... А домики у них, не в пример героям. Даже не в пример моему дворцу. Храм Зевса раз в пять его превосходит! Это понятно — боги-то они тоже с амбициями. И так из миссии в миссию: сверху — боги, снизу — демоны, а по земле герои ходят.

делов. А вот у звуков прогресс существенный. Описать это трудно. Но в гимнастическом зале народ натурально кряхтит, поднимая тяжести; в театре читают отрывки из произведений великих поэтов того времени, правда, на английском языке, а в школе актеров эти же тексты заучивают, оценивая, как получилось, плохо или хорошо. Иногда в игру врывается голос одного из мудрейших древности, декламируя: «Мой тебе совет — женись! Если ты найдешь хорошую жену — будешь счастлив, если плохую — станешь философом» или что-нибудь в этом роде. Приколно, а главное — поучительно.

А в остальном — город как город. Стройте дома, возделывайте поляны, ройте шахты. Притормозывайте по случаю. Лишний форт возведите — не помешает, когда враги войной пойдут в надежде «спалить родную хату». И главное — не забывайте про богов. Они этого не прощают. Чу! Загромыхало чего-то в небе... И тучки сгущаются... А-а-а! И особое внимание Зевсу. Не даром же люди говорят: «Зевс — он всему голова». **MG**



Банзай Бонсаев

THE BLAIR WITCH PROJECT

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

Страсти-мордасти

У бизнеса свои законы. Зачастую весьма и весьма жесткие. А уж что касается такой благодатной области, как **шоу-бизнес**, законы здесь однозначны: если новый оригинальный продукт приносит прибыль, нужно эту прибыль множить и ширить, пока продукт всем поперек горла не встанет. Большие и хорошие компьютерные игры определенно можно отнести к шоу-бизнесу. Со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Не так уж и давно появилась на белом свете замечательная игрушка — Nosturne. Действительно замечательная, несмотря на несколько завышенные по тем временам системные требования. Была это трехмерная адвенчура про похождения суперагента некой организации. Организация была не просто так организация, не Красный Крест и не Общество спасения на водах. Всем ведь известно, что помимо привычного нам материаль-

ного мира, о котором так много и замечательно написано господами Марксом, Энгельсом и другими Гегелями, существует еще и иной, скрытый от глаз непосвященных мир. Называется этот мир соответственно — потусторонний. Всем, всем известно, не нужно спорить по этому поводу. Что? Кто-то из вас не гулял ночью по старым кладбищам?..

Ну так вот. Организация, о которой шла речь в «Ноктюрне», и занималась потусторонним миром. Точнее, предупреждением и лик-

видацией вредных воздействий потустороннего мира на потусторонний. Был там у них суперагент с загадочным ником Stranger, который, к сведению некоторых не очень знающих товарищей, переводится с мелкого и хилого английского языка как Незнакомец.

В общем, если вы случайно не играли в «Ноктюрн» и хотите узнать про игру побольше, вам не сюда. Вам в один из предыдущих номеров MG. Там все написано было.

Для нас сегодня важно, что создатели великолепной игрушки «Ноктюрн», оценив свои облагаемые налогом немалые прибыли, решили на достигнутом не останавливаться. И придумали большой-пребольшой проект — Blair Witch. Проект, если вы еще не догадались, основан на том же самом ноктюрновском материале, что и оригинальная игра.

Итак, первая половина двадцатого столетия. Мир колотят жуткие экономические и политические кризисы, одна шестая суши лихорадочно строит коммунизм, Европа все еще нехило обескровлена Великой войной, Америка гонит самого и растит первое поколение



асном

The Blair Witch Project
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Жанр: 3D-adventure
Разработчик: Terminal Reality
Издатель: Gathering of Developers

www.terminalreality.com/

Системные требования:

ОС: Win95/98
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 4 Мбайт
CD-ROM: 4x CD-ROM

организованной преступности. Бардак, одним словом. Естественно, коли в этом мире бардак, иной мир не может смотреть на такое дело с толстовским смирением. Потусторонний мир активизирует террористическую деятельность и развлекается по полной программе. Результат — психоз и истерия планетарного масштаба, по лесам шастают упыри и оборотни, в подвалах и катакомбах хихикают демоны всех мастей и расцветок, мертвецы то выкапываются, то закапываются, расцветает ведьмачество и другая незаконная деятельность. Совсем запущено, не так ли?

Не так. Точнее, не совсем так. Ибо есть такая организация, которая в самые тяжелые времена готова выйти навстречу любому порождению Зла и порвать его на фиг на неподдающиеся идентификации запчасти. Как Гоголь «Мертвые души 2». Называется организация простенько, без изысков — Spookhouse — «Шпионский дом».

жиданное. Некто Растин Парр, одиночка-лесовик, зашел как-то утром в городской магазинчик, пошел к его владельцу и объявил, что он «все закончил». Несколькими позже жители городка заглянули в дом Парра. Шестеро детей к тому времени были уже мертвы. Седьмой, единственный кто выжил, стоял (!) в углу. Помните полуразрушенное строение, в котором заканчивается эпопея (и жизнь) студентов из фильма? Догадались уже, что это за развалины?

И начинается игра. Прежде всего, матерый агент-ще Стрэнджер, временно не при делах. Теперь он большая шишка и штабист. Главный герой BW:1, в полном соответствии с эстетическими запросами подавляющего большинства геймерской братии, — девушка. Вот так вот. «He's — she!» © «Пятый элемент»...

Зовут прекрасную (вы сомневались?) работницу невидимого



наж Дикого Запада, один из величайших стрелков в истории человечества. В том смысле, что парень никогда не промахивался. Был он игрок, выпивоха и изрядный хулиган. Американцы Дока любят. Вы могли видеть его в «Тумбстоун». Тоже киношка...

Мисс Холлидэй отправляется в Баркитсвилль для выяснения, что за таинственные голоса звучали в голове у Растина Парра, когда он

Как вам понравится гигантский скорпион,

чьи способности к мимикрии

развиты чуть-чуть лучше,

чем у Хищника из культового фильма?

творил свои безумства. Рядовое задание для рядового агента. Вот только с голосами оказалось не все так просто. Голоса оказались НАСТОЯЩИМИ.



Составчик тот еще. Особенно командный. В общем они в основном люди. В основном... Сами увидите.

А еще, кроме ноктюрновского материала, игрушка основана... НА РЕАЛЬНЫХ событиях! (Или на одной из грандиознейших мистификаций в истории человечества.) Вы название проекта внимательно прочитали? Перевели? «Ведьму из Блэр» смотрели все? Мурашки забежали? У меня вот всю дорогу бегают.

Баркитсвилль, он же Блэр. США. Штат Мэриленд. Конец девятнадцатого, начало двадцатого столетия. Болото. Лес. Кучки камней и фигурки из веточек. Более трех десятков детей ушли из отчих домов и пропали. Здоровые вооруженные мужчины, которые отправились на поиски своих чад, найдены на берегу небольшого водоема. Выпотрошенные как забитая скотина. Вода в озере стала черной. Кошмар только начинается...

И продолжается в 1940-ом. Пропали еще семеро детишек. Все поиски в баркитсвилльских окрестностях никаких результатов не принесли. А потом случилось нео-

фронта — Элспет Холлидэй, или по-простому, для друзей, Док (Elspeth «Doc» Holliday). Ну да, ну да, она уже мелькнула как-то раз на экранах в «Ноктюрне». Теперь у девушки звездный час. Кстати, имечко у героини с претензиями. Док Холлидэй — культовый персо-

Что может быть лучше встречи старых друзей на свежем воздухе? Только что-то лица у товарищей искажены, может, они друг другу не рады?



Ладно, вернемся к нашим баранам. Движок (эжнжн который), выглядит очень знакомо. Да что там темнить — тот же движок, ноктюрновский. Хороший движок. Вид от третьего лица, камера фиксированная, за что вам, господа разработчики, отдельное спасибо. Графическое исполнение потрясает. Правда потрясает. Эти развешивающиеся полы длинного плаща, прыгающие тени, которые действительно тени, а не чернильные пятна на промокашках, прорендеренное окружение почти фотографического качества... Движок доработали, теперь лица персонажей анимированы и выглядят по-другому. Нет, живыми они не стали, искусственность чувствуется, однако, как ни странно, эта самая искусственность добавляет игре... правдоподобия. Не знаю я почему. Это видеть надо. Остальное (в плане графики) в принципе не изменилось.

Изменилась атмосфера. «Ноктюрн» был мрачным. «Ведьма из Блэр» — СТРАШНАЯ. Подобный страх до сих пор я испытывал только в одной игре — Alien vs Predator. Когда играл за человека,

который хоть и вооружен до зубов, а все равно по сравнению со всеми остальными «персонажами» — хилый комок плоти, весьма и весьма подверженный несовместимым с жизнью повреждениям организма.

Здесь — чувство то же, только острее. Атмосфера фильма перенесена в компьютер практически без потерь. Наоборот, с новациями.

Док действительно вооружена до зубов. Откуда в сороковых годах такие технологии — остается загадкой. Как вам понравится некий детектор потусторонней активности? А? Стандартный набор Spookhouse, между прочим. Остальное, правда, попроще (и помилее сердцу геймера). Оружия много. Внимание! Под длин-

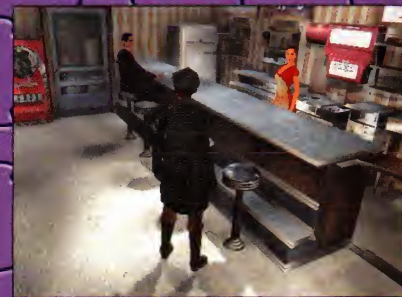
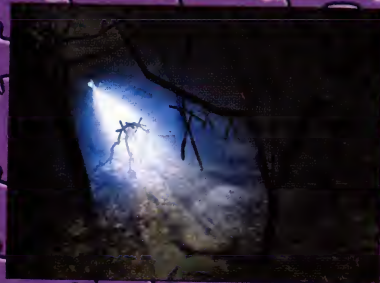
Для любителей крови-
щи тут раздолье. Если
вам по душе оторван-
ные ручки и ножки, пла-
вающие в красненьких
лужицах, то эта игра
для вас.

Есть
такая органи-
зация, которая в са-
мые тяжелые време-
на готова выйти навст-
речу любому порожд-
ению Зла и по-
рвать его на
фиг.



Управление в общем привычное. Однако в цепке с фиксированной камерой первое время перемещаться правильным образом не-

Аудио на уровне. Очень даже на уровне. Когда вы перемещаетесь по Черному лесу (географическое название, между прочим!), когда все



ным плащом Док скрывается самая прекрасная геймерская мечта. Дробовик шестого калибра, если кто не догнал. Это ровно в два раза больше, чем традиционный двенадцатый! И раз в двадцать убийнее. Какая к чертям базука? Шестой калибр — рулез форэва!

Леса Баркитсвилля порождают много интересных животных. Вот характерный представитель, чем-то неуловимо смахивающий на раскладушку...



сколько затруднительно. Разработчики, к счастью, это осознали, и теперь нам не надо сразу переться с корабля на бал. В начале игры нас (Док) ожидает очень неплохо организованный учебный курс. Где-то минут за 40–50 можно все освоить.

Монстры. Как много в этом звуке... Их есть. И человекоподобные, и похожие на творения товарища Мичурина, если бы последний, не дай бог, был бы зоологом, а не ботаником. Как вам понравится гигантский скорпион, чьи способности к мимикрии развиты чуть-чуть получше, чем у Хищника из культового фильма? Уверен, что сильно понравится!

Не забывайте, BW:1 по определению не шутер, хотя этого добра здесь навалом! Игра — адвенчура, Док не боевик (хм, хм...), она следовательно! Здесь необходимо думать, общаться с людьми, разгадывать пазлы, просчитывать, анализировать. Портативный магнитофон (технологии—с...), которым владеет Док, такое же оружие, как и ружье для охоты на слонов, если не более значимое для успешного завершения задания.

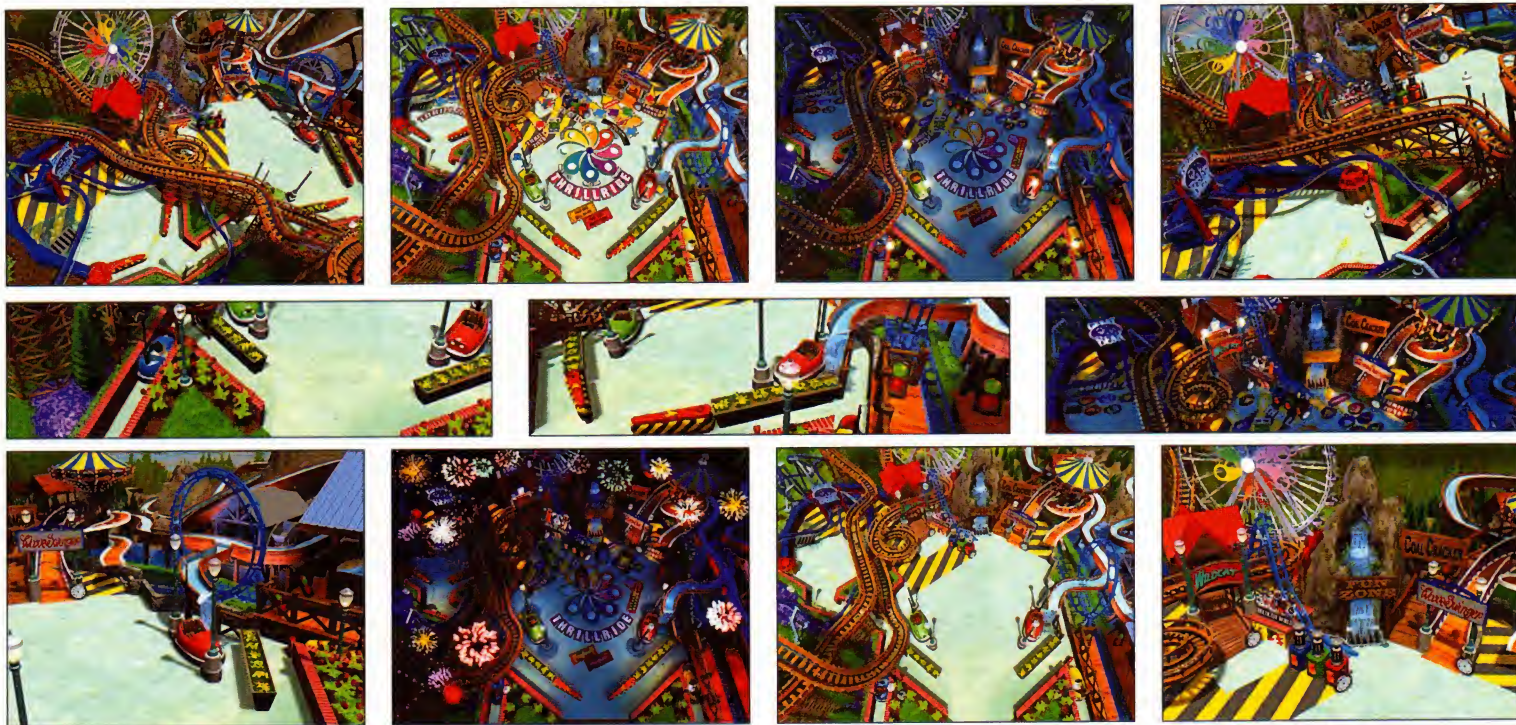
вокруг страшнее, чем атомная война, звук держится на таком уровне, что хочется забраться с головой под одеяло и ждать. КОГДА ОНИ ПРИДУТ...

Мультиплеера в игрушке, по вполне понятным причинам, нет. Ну да и не надо.

Остается добавить, что BW:1 не случайно отмечена единичкой по правому борту. Проект Blair Witch будет состоять из трех частей (возможно, пока из трех). Вторая (The Legend of Coffin Rock) и третья (The Elly Kedward Tale) находятся в стадии активной разработки. Еще порадуемся... MG



Первая часть трилогии Blair Witch, остальные две уже с нетерпением ожидают геймеры. Игра по-настоящему страшная. Эдакий ужастик, представляющий собой адвенчуру с некоторым количеством месилова. Очень достойная игра, правда, не для слабоверных.



Банзай Бонсаев

3D ULTRA PINBALL: THRILL RIDE

Аттракционы для шариков



Паспорт

3D Ultra Pinball: Thrill Ride

Жанр: пинбол
Разработчик: Sierra Attractions
Издатель: Sierra Attractions

URL: www.pinballthrillride.com

Системные требования:

ОС: Win95/98
Процессор: Pentium 133 МГц
RAM: 16 Мбайт
Video: 1 Мбайт

Нет, ну я, конечно, подозревал, что с этой игрушкой у меня будут проблемы (а с какой их не бывает?..), но такого... Когда я ее заинсталлировал и запустил, когда выбрал стол, чтобы поиграть, я было решил, что моя вялотекущая **шизофрения** вдруг обострилась до совершенно невероятных пределов.

Я ведь только что про ЭТО писал! Только называлось ОНО по-другому, было стратегией и (все-таки) не было таким красивым, переливающимся и звучным. Я, конечно, про RollerCoaster Tycoon...

Что такое пинбол? Это такая некогда сверхпопулярная в различных игровых салонах игра. Полумеханический, полуэлектронный автомат, в котором, по большому счету, есть стол, по которому катается металлический шарик, табло, на котором отображаются набранные шариком очки, и две кнопки по

бокам стола, которыми и осуществляется все управление шариком. Очки набираются, когда шарик куда-нибудь ударяется или попадает. На этом столе куча всяких мишеней с различной стоимостью попадания. Так задумано.

Точнее, кнопки двигают двумя плавниками — флипперами, предназначенными для «отпихивая» шарика от коварных ворот, куда шарик ни в коем случае нельзя допускать. Иначе он пропадет, и вы будете выглядеть бледно.

Пинболы бывают разные. Очень разные. Те, что стоят в игровых салонах, классические, те еще ниче-

го. Там все зависит от гравитации и вашего умения. Шарик, конечно, может отлетать от того, куда он попадает с невероятным коварством (так тоже задумано), но законов физики он ни в коем случае все равно не нарушит.

Страшнее, когда пинбол эмулируется на компьютере. Тут уж кто во что горазд. Я имею в виду, естественно, господ разработчиков. Если те хорошо учились в школе, зубрили динамику, законы Ньютона, Гаука и Бойля-Мариотта (последняя связка для красного словца), то и эмуляция получается правдоподобной. А если разработчики прогуливали уроки, тогда зачастую случается так, что шарик превращается просто-таки в броуновскую молекулу, которая, как известно, движется постоянно и хаотически.

Как вы уже, наверное, поняли из моих стенаний (см. выше), 3D Ultra Pinball: Thrill Ride — пинбол нестандартный. Даже очень нестандартный. Столы для этой игры выполнены в виде... парка аттракционов. Черт подери, это действительно красиво!

Шарик не просто катается и отскакивает от преград, он совершает замечательное путешествие по американским горкам, ныряет в пещеры, крутится на каруселях, буквально бежит по воде, зажигает огоньки, бабахает бомбочки и т. д. и т. п...

Играть в Thrill Ride и просто и сложно. Как в любой приличный пинбол. Сейчас развясню эту сенсацию: главное в любом пинболе — научиться вовремя нажимать на кнопки, которые в свою очередь оперируют флипперами. Это просто. Если просто нажимать. А вот нажимать правильно...

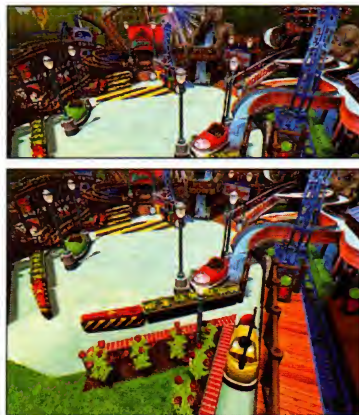
Вот тут, я вам скажу, основная собака и порывлась. Шаруку что, он работает по двум принципам — «угол падения равен углу отражения» и «закону сохранения импульса». Вот оба этих закона вам и придется свято чтить и соблюдать.

Стол ведь он не просто так стол. В данной игре на нем расположены

тает вовсе не один угол, принципы пинболов неизменны — попадать нужно не туда, куда можешь, а туда, куда надо.

Thrill Ride, как и любой парк аттракционов, — штука весьма зрелищная. Здесь, если шарик куда попадает, сразу происходят разные чудеса — то ракеты стартуют, то музыка играет, то пионеры салютуют... так, это я приврал...

К счастью, данный случай — не слишком сложен для восприятия. Чем круче аттракцион, на который вы загоняете шарик, чем круче визуальный эффект, тем больше очков начисляется. А ежели вам удастся пройти все 15 трасс за один шар — будет вам большой красивый фейерверк. Причем не отходя от стола. Точнее, на самом столе. Естественно, фейерверк знаменует собой значительное пополнение конечного результата, почетное место в рейтингах и немереное уважение окружающих.



кую-нибудь полость, почему-то не исчезает бесследно. Вы всегда можете отследить его местоположение по электронной метке — эдакой проекции. Здорово облегчает жизнь, но вот только непонятно, а кому это надо?..

Очень двойственные чувства вызывают и ворота, в которые шарик проваливается навсегда. Они на столе — единственные. Объясняя: обычно все-таки присутствуют на столах такие подлые места, которые либо дублируют ворота, либо посылают шарик прямо по центру ворот, вне досягаемости

3D Ultra Pinball: Thrill Ride — пинбол

нестандартный. Даже очень нестандартный.

Столы для этой игры выполнены

в виде... парка аттракционов.



15 (!) потенциальных трасс для шарика, каждая из которых позволяет набирать определенное количество очков. Знать, сколько за что дают, не обязательно, но, если вы хотите набирать ДЕЙСТВИТЕЛЬНО большие суммы, вам просто необходимо открыть страничку с правилами и выучить их от и до.

Вот, например, ничем не примечательный угол. А попадешь в него — бабах! — и куча очков. Попадешь второй раз подряд — дадут в два раза больше, в третий — опаньки! — миллион... И так рабо-

Для облегчения страдающих геймеров сделаны некоторые под-

Thrill Ride — штука весьма зрелищная. Здесь, если шарик куда попадает, сразу происходят разные чудеса — то ракеты стартуют, то музыка играет, то пионеры салютуют...

ставы, в принципе невозможные на механических столах. Теперь шарик, даже если он и свалился в ка-

флипперов. В 3D Ultra Pinball: Thrill Ride подобных подлянок нет. Это, с одной стороны, хорошо — можно одним шариком играть очень долго, а с другой — даже обидно. За кого нас принимают? За пригостишек?

Впрочем, зевать и отвлекаться нельзя и здесь. Чуть прошляпил — бенз, и шарик улетел в ворота. В этом месте голы забивают вам, радоваться этому не приходится. **MG**



Так выглядит среднестатистическая траектория шарика, по которой должны кататься шарик. Всякие американские горки и машинки в этом парке развлечений служат препятствиями для пинбола.



Вот стоят рельсы, колеса обозрения и прочие элементы парка развлечений. Жаль только, что нет посетителей. Чтобы наехать на них, и кривизна, кривизна!!!



По особенно торжественным случаям, вроде попадания снарядами в некое крайне модное место, экран расцветает взрывом фейерверков.



Итак, 3D Ultra Pinball: Thrill Ride — несложная в освоении и очень зрелищная игра. Учитывая то, что по определению все пинболы (кроме самых отвратительных) имеют свойство практически не надоедать, насилие и прочие гадости отсутствуют в них как класс, игрушка идеально подходит для дома, для семьи, для офисов, вечеринок и посиделок. Устраивайте соревнования, играйте по очереди, и тогда вы поймете, что пинбол — это хорошо!



RALLY MASTERS: MICHELIN RACE OF CHAMPIONS

Под колесами — Канары!

Банзай
Бонсаев



Паспорт

**Rally Masters:
Michelin Race of Champions**

Жанр: симулятор гонок

Разработчик: Digital Illusions

Издатель: Infogrames

URL: www.infogrames.com

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium 233 МГц

RAM: 32 Мбайт

HD: 110 Мбайт

hard drive space

Давненько что-то мне не попадались компьютерные игрушки про **ралли**. Да и вообще, в наших отечественных СМИ любого направления эти замечательные соревнования почему-то с завидным постоянством обходят стороной. Про гонки какие — пожалуйста, некто с фамилией Шумахер — чуть ли не герой России, он ездит быстро, а какой же русский...

Может потому у нас и на дорогах такой бардак? У нас ведь половина водителей на трассе — шумихеры. У этих — болиды, скорость, ветер в ушах, глаза, как алюминиевые ложки, и все кругом враги. А вторая половина — танкисты. У этих — гонки на выживание, «Сектор газа», глаза, как алюминиевые ложки... Есть, конечно, исключения, но они, как правило, на «москвичах»...

А ведь ралли по большому счету — вовсе не гонки. Нет, конечно,

скорость и там имеет значение, но она вовсе не главное. Ралли — большое ИСПЫТАНИЕ, тяжелая, изматывающая борьба человека с ДОРОГОЙ, где нет врагов, а есть только соперники, которые не будут пинать вас бампером, а будут вытаскивать вас сообща из болот, выкапывать из песка, делиться бензином, маслом и запасками, палить костры на привалах, травить шоферские истории и петь хоровые песни на этнических языках. И плевать, что вы все из разных команд.

Итак, для начала — правила. Ралли — действительно не гонки,

или, вернее, не только гонки. Там вовсе не нужно обгонять всех и каждого. Берется определенная местность, очень и очень немаленьких размеров. На этой местности выбираются два пункта ралли — начальный и конечный. И все расстояние между ними делится на промежуточные этапы. Так вот, для того, чтобы победить в ралли, нужно прибыть в контрольную точку в установленное время — с точностью до одной (!) минуты. Приедете раньше — снимут очки. Позже — то же самое. Трассы гонщики (ну что поделаешь, стереотип) по определению не знают, в начале каждого этапа экипажу выдаются специальные путевые журналы с ориентирами и временными интервалами. А дальше — водитель (пилот) едет, а управляет всеми его действиями второй член экипажа — штурман. Ошибка — очки долой, контролеров на трассе — хоть отбавляй.

Трассы очень разные. Каждый этап делится еще и на локальные участки — от жутких «стиральных досок» и болот до сверххороших скоростных. Вот эти все условия

вам и придется держать в голове, если вы хотите правильно играть в Rally Masters: Michelin Race of Champions.

А поиграть, пожалуй, стоит.

В игрушке почти все по-честному — за основу разработчики (из Швеции, что характерно!) взяли программки прошлогоднего чемпионата по ралли и использовали их по прямому назначению.

То бишь внимательно изучили.

Затем взяли не-

безызвест-

ный движок от

Motorhead, доработали его по полной программе, вставили «настоящие» машинки и «настоящих» гонщиков. Вот только с трассами вышел небольшой обломчик — реальная трасса в игрушке всего одна — канарская (на Канарах, ежели кто



существует, правда, некоторая мультяшность, но разработчики клянутся, что так и было задумано. Можно поверить, игрушку это не портит ни капельки. Кстати, игра может идти в разрешениях до 1600×1200, рекомендую попробовать.

Трасс много. Тут вам (повторяюсь) и песок, и асфальт, и лед, и снег, и гнусь, очень похожая на трясину, чмокающая, как трясина, и называется она так же. На любой вкус.

Играем не просто так, играем за денежки. Апгрейдить машины можно как душе угодно, что, кстати, в реале не одобряется международной раллийной ассоциацией. Насколько мне известно, нестандартные автомобили (в мире ралли их принято называть «прототи-



Вот там, впереди — суперпупер чемпион Колин Макрэй. Я его взял сдуру и догнал. И теперь результат у меня на 58 с хуже, чем у него. Но в минуту я все-таки вписался! А значит — все в порядке!

Воистину, если игра от жизни ничем не отличается, то это уже не игра, а жизнь. Посему разработчики классическим ралли не ограни-



не понял), на которой и проходил прошлогодний чемпионат от Michelin. Все остальные, естественно, виртуальные, но, как ни странно, хуже они от этого вовсе не выглядят. Разброс местности «обусловлен» географическим разбросом трасс, которые, хоть и виртуальные, но расположены в реальных местностях. Великобритания, Индонезия, Италия, США и Швеция ждут своих героев!

Графика в игре хороша. Все ездит совершенно правильно, все везде блестит и отражается, песочек летит, водичка брызжет, снежок проваливается, тут вам не «Кармагеддон» отстойный (что с цифрой 2). Движок от Motorhead тоже не подкачал. Физика в игре есть и физика правильная. Если машина куда-нибудь не туда залезла, вы это почувствуете в полный рост. А какая радость, когда в ветровое стекло что-нибудь влетает... Оно бьет! Иногда в лоскуты, иногда вдребезги, все как по-настоящему! Железо мнется, шинки лопаются, да все работает! Удивительное рядом! Нирвана! Все в виртуале! При-

пы») разрешены только в знаменитом драйв-марафоне Париж-Дакар, да и то выступают они совершенно отдельной группой. Впрочем, данный марафон собственно ралли назвать можно с большой натяжкой — там свои заморочки, как и в игре.

Я еще ни в одной игре не видел таких поразительно настоящих дорог. Честное слово, ездил бы тут и ездил. Интересно, за каким кустом притаился контролер?..



чились. Хотите классики — играйте в классику. Хотите драйва — будет вам драйв. Все гонщики в Rally Masters — не просто гонщики, иначе игрушка по-другому бы называлась. Они все профессионалы высочайшего уровня, каждый со своим характером, со своим стилем вождения и... со своим темпераментом. Будете на трассе хамить — мало не покажется, так отволтузят, что даже приятно становится. А потом воткнут в какой-нибудь кактус — сиди и парься. А не подрезай...

Доступны четыре вида авто-средств.

1. F2 — «Формула 2». Стандартные переднеприводные раллийные авто. Это они только называются стандартными. На самом деле от серийных автомобилей, как бы там в рекламе не изощрялись, эти малышки отличаются очень и очень. Усиленные подвески и форсированные двигатели — это самая верхушка серьезного инженерного тюнинга. Вот, скажем, на обычной «девятке» по бездорожью так просто не покатаешься. А в раллийной — можно. Трудно,

но можно. Жаль, в игрушке «девятки» не представлены. Не доплывают «девятки» до Гран-Канария. В игре представлены Citroen Xsara, Hyundai Coupe, Peugeot 306

Вот эти стрелочки наверху — во все не стрелочки. Это мой штурман так сегодня выглядит. Явно что-то съел не то...

Графика в игре хороша. Все ездит совершенно правильно,

все везде блестит и отражается, песочек летит,

водичка брызжет, снежок проваливается,

тут вам не «Кармагеддон» отстойный.



2. Более тяжелые полноприводные автомобили с турбонаддувом. Категория эта называется World Rally Cars (WRC) — раллий-

этого замечательного приключения — ралли, вышеперечисленные названия способны изрядно пощекотать нервы.

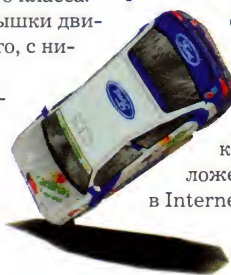


Maxi, Renault Megane и Skoda Octavia.

Эти машинки (F2) доступны по умолчанию. К остальным пока дорога закрыта. Хотите что-нибудь покруче — играйте получше, опции и расширятся.



ные автомобили мирового класса. По бездорожью эти малышки движутся очень даже ничего, с ними труднее на хороших трассах — уж больно могучие «лошадки» под капотами. Здесь вас ждут Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer Evo6, Peugeot 206 и Toyota Corolla.



Еще по «нид-фо-спидовской» традиции разработчики время от времени собираются выпускать все новые и новые машинки — микроаддончики. Эти радости будут выложены для скачивания в Internet.

Мультиплеер в игре есть! Вас это удивляет?..

MC

Разработчики классическим ралли

не ограничились.

Хотите классики — играйте в классику.

Хотите драйва — будет вам драйв.

3. Легенды ралли. Могучие прототипы прошлых лет. Пожалуй, наиболее непривычные в управлении, зато, коли их освоить, радости не будет предела. Конечно, здесь легендарные Audi Quattro, Lancia Integrale, Lancia Stratos, Peugeot 205 T16s и Toyota Celica GT4. Истинным любителям



ИТОГО

Кому нравится ездить по-серьезному — тому прямая дорога к прилавку за Rally Masters: Michelin Race of Champions. А кому по душе консольки — купите лучше какую-нибудь «Сегу»...



Банзай
Бонсаев

SUPERBIKE 2001

Супербайк будущего

Я всегда с некоторыми опасениями приобретаю продукты, к которым с правого борта прицеплены номера, численно равные **году выпуска** этих самых продуктов.

Ну сами посудите: ежели это самое (продукт) выпущено впервые, то номер означает грядущее продолжение. Звучит это так, как будто команда издателей-разработчиков заранее извиняется перед потребителем (это мной значит, ну и вами тоже) за то, что выпустила полную кашку (возможны варианты). И что в неминущем и светлом будущем продукт станет не только номером побольше, но и значительно лучше.

Или наоборот — ежели перед нами сиквел, то тогда все вообще просто. Ну собрался народ, ну подумал, ну налепил новый лейбачок на левую-нижнюю чего-там-у-них-есть, добавил лампочку там,

флажочек здесь, ну чем не новье?.. Женщины, вот кто знает толк в подобных реверансах, у них как ни утро, так сиквел. Новый образ. Макияж называется...

Но, как говорится, исключения лишь подтверждают правила. Поэтому я все-таки приобретаю продукты вышеобозначенного вида. С надеждой на чудо.

Ну вот и эту приобрел. По секретному заданию редакции, правда, но все равно факт имел место. Задание меня, честно говоря, сильно обескуражило. Ну какой, к черту, 2001-й, коли на дворе осень 2000-й? А SB 2000 — про нее, кажется, писали уже, причем даже вроде как еще весной.

Качая головой и вращая пальцами у висков, я таки отправился

в рекомендованный магазин и... приобрел... 2001... Чудо!..

Предупреждаю сразу. Так как в образце с номером 2000 я играл долго и нудно, я буду все время поражать вас, дорогие читатели, яркими сравнениями. А иначе как? Ведь если выпускают в один год две игрушки с одинаковым названием, значит, это что-то должно подразумевать? Значит, они, типа, разные? Посмотрим, посмотрим...

Для тех, кто все пропустил: Superbike 2001 — игрушка про шоссейно-кольцевые мотогонки. Superbike — это не игроделательский выпендрей, так на самом деле называются могучие и обтекаемые мотоциклы для этого мужественного (хехе) вида самоубийства. Следовательно, нам предлагается побыть в шкуре супербайкера 2001. Гонщика грядущего тысячелетия. Не иначе.

Естественно, на коробке и в мануале — куча (действительно куча) всяких разных лицензий и фирменных лейбачков — сплошные «ямахи» с «сюзками», еще «кавасаки» и прочие «хонды».



аспорт

Superbike 2001

Жанр: гоночный
мотосимулятор

Разработчик: EA Sports
Издатель: EA Sports

URL www.easports.com

Системные требования:

ОС: Win9x
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x CD-ROM
HDD: 400 Мбайт

Я насчитал полтора десятка лейблов и бросил, потому как сбился. Но там еще были, честслово. К чему лейбаки? Ну как же, у производителей всяких гонок и симуляторов так заведено: есть лейбл — можно впихивать в игрушку «настоящую» тачку. Если лейбла нет — будут господа геймеры ездить на всяком там «по паме». Типа, нам должно быть обидно. В «Вангеров» они не играли...

Так или иначе, в игрушке все тачилы срисованы с реальных моделей, которые у них там по трассам катаются. И еще можно рассаживать на байки всяких разных, «тоже настоящих» гонщиков. Гонщикам за это платят денежку, чтоб не обламывались, когда какой-нибудь Вася (прости, Вася, я беззлобно) ихнюю чемпионскую морду (см. Чехова, Антон-палыча, про Ваньку Жукова) в стену тычет.

Посмотрел на свой руль с педалями и форсфидбэкой, представил

Вот что мне больше всего нравится в мотогонках — девичьи красавицы с зонтиками над головами гонщиков. Это, вероятно, чтоб головку солнышком не напекло. А потом они так и бегут за гонщиками... Но не догоняют...



гонками затрачивается огромное количество времени. Заходим — грузится. Устанавливаем — грузится. Выбираем тачку — грузится. Режим — ...

нэймов». То есть не то что не лучше, да просто никак они не выглядят. Глядишь на экран монитора, и не оставляет тебя дурацкое ощущение, что смотришь ты в телеви-



себя на байке с эдакой баранкой и решил, что лучше на кнопочках поиграю. И стал играть.

Первый облом — игрушка грузится чудовищно долго. Не просто долго, именно чудовищно. При чем — неоднократно. То есть на любое действие перед собственно

Классная это штука — камера на передней вилке. И не дергается почти, и показывает правильные вещи. Вот впереди уже один валяется, сейчас и второй туда же... Replay...



Режимов три — собственно гонка, турнир и практика. С гонкой все понятно — так, одноразки, сел и поиграл. В практику добавили режим обучения — очень полезная штука, рекомендую. А турнир — это то, что обычно называют career — карьера. То бишь выбира-

зор, а в руках у тебя не самая клевая в мире стоеднокнопочная клавиатура, а самый что ни на есть синтепоновый джойстик от какой-то там «сеги-меги-драйв».

Не, ну если честно, красота в игрушке была. Правда, очень специфическая. Вот когда супер-

В игрушке все тачилы срисованы с реальных моделей. И еще можно рассаживать на байки всяких разных, «тоже настоящих» гонщиков.

ем одного гонщика и мучаем его по всему чемпионату. Потом шлем возмущенный е-мэйл, чего это он так поганно ездит. Очень увлекательно.

Вот тут — второй облом. Ну очень-очень мне не нравилась графика в SB 2000. Тогда как было? Сами мотоциклы, конечно, смотрелись как мотоциклы, но, при ближайшем рассмотрении всякие «сюзуки» с «кавасаками» выглядели ничуть не лучше тех самых «но

байкеры на супербайках гоняются, они своими суперзадницами по экрану туда-сюда... туда-сюда... Это — красиво. Честслово! Нездорово, но красиво. Называлась эта нездоровая красота 2000 — «правдоподобная модель поведения мотоциклиста». Ну да, цитата. Мануал...

И не только в графике дело. Консольность из игрушки так и перла. Ну где это видано: влететь на скорости 230 км/ч

в бортик и даже не чихнуть? Или в друга-оппонента передним колесом? Ему в заднее? И бестолку?

Ну правильно, на видеоприс-тавках. Там все красиво, можно и не разбиваться.

А тут — тут некрасиво. Тут (парадокс!) консольно. Не верите? Сбегайте в компьютерный мага-

Физика? Она есть. Но немного все-таки консольная. Чутко недо-делали. Чтoб играть в эту игруш-ку, нужно внимательно смотреть на схему и, когда впереди пово-рот, немножко нажимать на тор-моз. И все будет хорошо. Все ва-ши компьютерные оппоненты то-же нажмут на тормоз, все акку-

Графика в SB 2001 — просто чума! В лучшем,

если так можно выразиться, значении

этого многозначного слова. Тени, краски...

Да посмотрите на скриншоты, там все видно.

зинчик и приобретите Super-bike 2000. Установите, дождитесь и сыграйте. Вот тогда поймете суть вещей.

А теперь, собственно, про об-лом. Графика в SB 2001 — просто чума! В лучшем, если так можно выразиться, значении этого много-

ратно пройдут поворот, и все бу-дет хорошо. Честная, благородная борьба...

Господа! Когда на такой скоро-сти и на таком вираже давят не-много на тормоз, не то что мото-цикл, четырехприводной «хаммер» разворачивает, как корову на кат-



Вот он, одинокий райдер, одинокий супербайкер. Что ждет его впереди? Захватывающая гонка? Чемпион-ский титул? Галонная бутылка шампанского? Доски ограждения?..

менений, увы, не случилось. Вот в «Угнать за 60 секунд» (это кино такое) — там вот звук. Когда ста-рый угонщик-администратор ста-вит запись молодому угонщику-



значного слова. Тени, краски... Да посмотрите на скриншоты, там все видно. Вот как на картинках, так и в игре. А как они (супербайкеры) теперь с трассы вылетают, как ва-ляться и кувыркаются по бетону трассы... Заглядевание... Давно бы так!

ке! Причем в сторону, обратную повороту баранки! На шоссейных байках поворачивают корпусом, тормозят двигателем, разбиваются вдребезги...

Звук? Со звуком со времен Superbike 2000 (чувствую себя ужасно старым) радикальных из-

практику... Дайтона... Это вам не вой собачий, это рев моторов!

Так вот, в Superbike 2001 — не Дайтона. Даже не маленькое Мона-ко. Бредятина какая-то электрон-ная. Вур-вур-вур, пых-пых-пых... Обидно! Там ведь, на трассе, каж-дый чертов буржуинский зритель едва ли не в пароксизмах бьется, когда мимо него пронесется эти ан-гелы дороги. С ревом смертельно раненных зверей. Не сталью ра-ненных, жаждой скорости. И дикой жаждою победы.

Многопользовательский режим, естественно, присутствует. Причем не один. И через локалку, и через Internet, и «в пол-экрана».



Красиво выглядит мужик в седле железного коня. Наверное думает, что это он — гонщик. А на самом деле гонщик — это я. Сажу тут, гоню о нем.



Игра очень красивая. По-лю-бому красивая. Но гонки — они и есть гонки, чего особенного от них можно ожидать? Еще бы аркадности поменьше, цены бы ей не было. Но, это же на любителя, не так ли?..



Старый Дроид

CRIMSON SKIES

Великая американская депрессия. Перевод №2



II аснорм

Crimson Skies

Жанр: охотничий симулятор

Разработчик: Zipper Interactive

Издатель: Microsoft

URL: www.microsoft.com/games/crimsonskies

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium II 266 МГц

RAM: 64 Мбайт

CD-ROM: 4x CD-ROM

Video: 8 Мбайт

1937 год. В Америке сухой закон, разгул мафии и кризис управленческих структур. Из Соединенных Штатов Америка превращается в разрозненные феодальные княжества, где администрацией и мэрией является **коза ностра**.

В общем все как и у нас, минус сухой закон. Из-за большого количества границ и обилия всяких дорожных пошлин от наземных перевозок грузов отказываются, поднимая все транспортные сообщения в воздух. Авиацирковое оказывается таким же обычным явлением, как и во времена Христофора Колумба. Закон — кто сильнее, тот и прав — становится еще одной поправкой в американской конституции.

Что мне сразу понравилось в Crimson Skies, так это сюжет. Давно я не встречал сюжета, где нет всем осточертевшей глобальной катастрофы или нависшей угрозы извне. Оригинально, со вкусом и долей юмора. Главный ге-

рой — гарный хлопец по имени Nathan Zachary, пират, но благороден, честен и вообще Робин Гуд. Под его командованием находится коллектив сотрудников — лихие ребята из Fortune Hunters на огромном дирижабле с внушительным количеством самолетов. Заниматься ребята в основном о собственном благосостоянии, но при этом не забывают спасать всяких видных творческих деятелей, подбрасывают время от времени деньги малоимущим и лупят русских (ну как же без этого?). В общем являются собой образец американских парней с высшим образованием.

Игра включает в себя три игровых режима: instant action, company и мультиплеер на базе сервера Microsoft. Про мультиплеер ничего

не скажу — не знаю, что там, хотя заглянуть очень хотел — российский dial-up убил это попозновение в самом начале, поэтому перейдем к основным игровым режимам.

Instant action

В этом режиме можно выбрать одну из доступных миссий и вдоволь поругать настройками оной, например, выставить сложность миссии, определить количество противников, их транспортные средства, вооружение оппонентов. Усложнить себе жизнь можно, подобрав состав противников из асов, ветеранов и прочей профессиональной братии. Нет предела совершенству и нагнуть сложность таким образом можно до состояния impossible. Если вы не стремитесь к убийству крылатых собратьев, то можете выбрать режим, где требуется выполнение фигур высшего пилотажа, — пролететь на сверхмалой высоте, пронестись сквозь тоннель и т. д.

Company

Компания насчитывает 24 миссии, различных по сложности прохож-

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАСТОЯЩИХ teen ИГРОКОВ

**СПРАШИВАЙТЕ
В МАГАЗИНАХ
«ФОРМОЗА»**

**ТВОЙ ПРОРЫВ
В ИНТЕРНЕТ**



**КОМПЬЮТЕРЫ teen
НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR**

FORMOZA®
www.formoza.ru

Логотип Intel Inside и Pentium — зарегистрированные торговые марки Intel Corporation

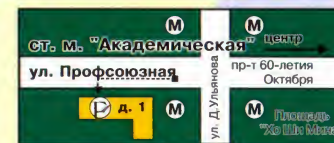
ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ

м. «Авиамоторная»,
ул. Авиамоторная, 57
тел./факс (095) 234-2164 (5 линий)



ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ

м. «Академическая»,
ул. Профсоюзная, д. 1
тел.: (095) 124-2278, 129-6028



ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ

м. «Алексеевская»,
ул. Староалексеевская, д. 21
тел.: (095) 234-2910 (5 линий),
283-2468, 283-0806



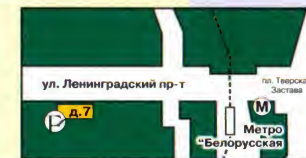
ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ

м. «Бабушкинская»,
ул. Сухонская, д. 7А
тел.: (095) 472-6401, 472-7230, 472-4464



ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ

м. «Белорусская»,
Ленинградский пр-т, д. 7
тел.: (095) 257-1036, 946-1756, 946-1771



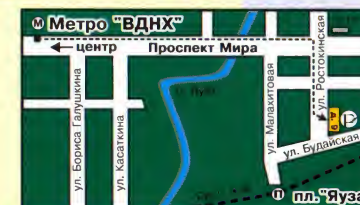
ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО

м. «Беляево»,
ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
тел.: (095) 330-1301, 330-1312,
330-1322, 330-2434, 330-2767



ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)

м. «ВДНХ», платф. Яуза,
ул. Ростокинская, д. 9
тел.: (095) 181-3964, 181-4554, 181-1995



ФОРМОЗА-ВВЦ

м. «ВДНХ», ВВЦ (50 м от центр. входа)
тел.: (095) 216-1512, 216-1236



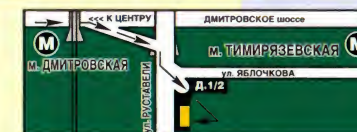
ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ

м. «Войковская»,
ул. Космонавта Волкова, д. 10
тел.: (095) 150-0791, 150-5536,
159-5063, 159-5061

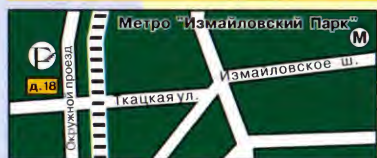


ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ

м. «Дмитровская», ул. Руставели, д. 1/2
тел.: (095) 210-4400 (10 линий),
210-9720 (5 линий)



ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК



м. «Измайловский парк»,
Окружной пр-д, д. 18
тел.: (095) 369-7544, 366-2448

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД



м. «Китай-город»,
Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел.: (095) 926-2452, 728-4004

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ



м. «Ленинский проспект»,
ул. Вавилова, д. 7
тел.: (095) 135-4229, 135-4439, 135-0529

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО



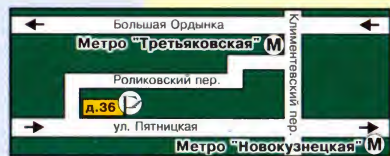
м. «Домодедовская»,
ул. Генерала Белова, д. 4
тел.: (095) 390-0190, 393-4987,
393-8718

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ



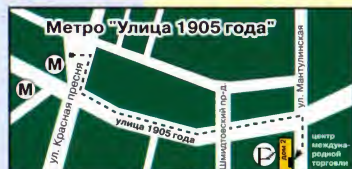
м. «Текстильщики»,
ул. Люблинская, д. 42
тел.: (095) 351-6432, 349-5622

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ



м. «Третьяковская»,
ул. Пятницкая, д. 36
тел. (095) 956-2770

ФОРМОЗА-УЛИЦА 1905 ГОДА



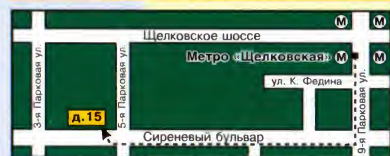
м. «Улица 1905 года»,
ул. Мухоморова, д. 2,
тел.: (095) 205-3524, 205-3666

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА



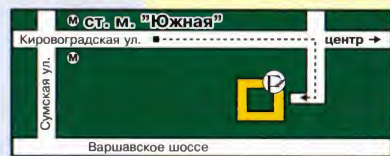
м. «Шаболовская», ул. Шаболовка, д. 61/21
тел.: (095) 952-3247, 958-2535, 954-2567

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ



м. «Щелковская», Сиреневый б-р, д. 15
тел.: (095) 164-9692, 164-9651

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ



м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9А
тел.: (095) 311-3181, 311-3256, 311-1217

Ближайший к Вам магазин находится:

www.formoza.com.ru

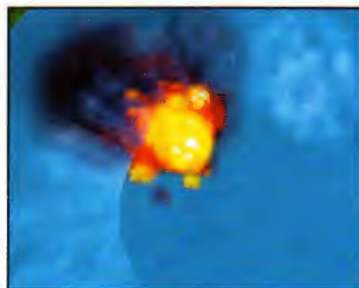


КОМПЬЮТЕРЫ teen
НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR
F660H Intel® Pentium® III processor 700MHz
F670H Intel® Pentium® III processor 700MHz



дения. Привычного «обучалова» не будет, так что осваиваться придется на ходу, но сложность миссий возрастает по мере их прохождения — это заменяет в принципе привычный тренинг. Сначала, в первой миссии, вас попросят пролететь в тоннель, взорвать грузовик и высадить десант, то есть адаптация пройдет незаметно. Но тем не менее осваиваться надо достаточно быстро, иначе надпись Fatal crash будет неизменно напоминать вам о раннем выборе профессии пилота-пирата. Миссии нелинейные, и всегда есть вероятность форс-мажорных обстоятельств (это не ругательное слово, это определение непредвиденных случаев), что радует, поскольку брифинги изобилуют кучей всяких мелких подробностей и по своей сути мало информативны. Элемент неожиданности очень хорошо реализован — уяснив общую суть задачи, постоянно держишь себя в то-

шины или покупки новой, более совершенной. Если позволят средства, конечно. Можно не покупать готовые летательные аппараты (почему не самолеты, скажу чуть позже), а собрать из запчастей свой. Для создания собственного аппарата существует специальный режим, доступ к которому происходит из главного контрольного окна кампании. Машину можно проапгрейдить по мере продвижения по миссиям до очень солидного уровня. Сборка будущего стального Пегааса начинается с фюзеляжа (ске-



Вот достойный финал любой миссии. Ибо что же это за летчик, если умер не в полете? Такова древняя традиция...

Жанр игры вообще определяется как аркада.

Пусть на самолетах. Почему бы и нет?

«Аркадность» действия подтверждает тот факт,

что самолет может разворачиваться по горизонтали.

лет конструкции), потом навешивается двигатель, вкуче с воору-

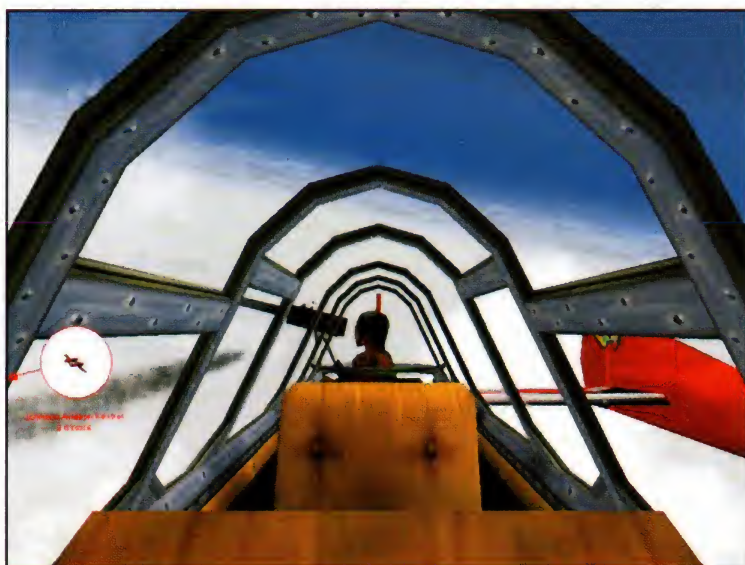
Игрок с нарастающим восхищением будет спасать немецкого ученого с крыши движущегося поезда, красть экспериментальные образцы техники и перепрыгивать с самолета на самолет на высоте 5000 футов. Впрочем, как ни крути, основу любой миссии составляет динамичный воздушный бой. Сражаться придется с многочисленными эскадрильями неприятельских истребителей и обвешанными десятками турелей дирижаблями, которые обладают изрядным запасом прочности. AI вражеских летчиков возрастает постепенно от задания к заданию, и это глубоко правильно. Поначалу ребята стесняются сильно обижать игрока, но потом набираются храбрости и всячески стараются извести его. Один из любимых приемов — летать в считанных метрах от поверхности, провоцируя встречу пользовательского самолета с земной твердыней. То же самое касается и общей сложности мис-



нусе, ожидая какой-нибудь каверзы.

За каждую законченную удачно миссию вручается денежное вознаграждение, с которым можно поступать по своему усмотрению, например, потратить на модернизацию (читай — апгрейд) вашей ма-

жиением ставится броня на различные части конструкции. В заключении можно раскрасить свое творение и наляпать различных картинок на хвост, крылья и фюзеляж. Главное — не увлекаться конструированием, иначе попросту может не хватить финансов.



На врага можно смотреть не только из пилотской кабины. Интереснее наблюдать за машинами противника из конуры стрелка-радиста, поверх ствола пулемета...

сий: если первые миссии проходят на одном дыхании, то адские манхаттанские задания вызовут затруднения даже у признанных асов. О противниках можно говорить долго. При этом расписывать их можно лишь в положительных тонах. Даже замеченные мною небольшие оплошности, которые допускает враг, могут быть объяснены тем, что они тоже «люди», вполне возможно, что и они были заложены программистами. Более интересно то, как противник ведет боевые действия. Первое характерное действие воздушных асов заключается в передвижении около предметов на местности, как только они почувствуют серьезный отпор с вашей стороны. Они приближаются к земле, стараясь использовать рельеф, вынуждая вас совершить ошибку и разбиться в гущу и прах. Они не будут атаковать вас в лоб, более того, если на вашем самолете установлен задний пулемет, то они не будут атаковать вас и сзади, а станут заходить с крыльев. Сбить аса в воздухе — истинное наслаждение, которое займет отнюдь не 10 с, от

огненного же танца может закружиться голова.

Кстати, сами самолеты заслуживают отдельной песни. В *Crimson Skies* нет места скучным серийным моделям и беспомощным вариациям на тему реально существующих (точнее, существовавших) аппаратов. Авиапарк целиком и полностью является плодом богатой фантазии разработчиков. Причудливые конструкции, обратная геометрия крыльев, агрессивные очертания и другие необычные элементы делают эти творения поистине уникальными.

Жанр игры вообще определяется как аркада. Пусть на самолетах. Почему бы и нет? «Аркадность» действия подтверждает тот факт, что самолет может разворачиваться по горизонтали, а это не соответствует никаким понятиям реальной физики. Вы сами должны наводить пулемет, вы сами принимаете решение. Только от вашего умения зависит успех в бою. Я по-



Страшную машину типа «дирижабль» не так просто завалить. Это на первый взгляд она представляет собой баллон с газом, а на самом деле стрелять в нее надо долго и упорно...

избежен. И полеты в тумане... но это уже о графике.

Графика оставляет хорошее впечатление и выглядит достойно. Прекрасно проработанный трех-

лями-натуралистами. Хотя я ничего такого не заметил, честно. Несколько слов о системе повреждений, а вернее, о визуальном отображении этих самых повреждений. Если крыло вашей машины получает повреждения, то это сразу отражается на внешнем виде. Машина может загореться, но не только. Иногда видна оторванная обшивка, сквозь которую проглядывает каркас самого самолета. Ну а падение — это отдельная история. Да! Вы можете выпрыгнуть с парашютом. Если самолет сбит, то можно наблюдать картину, как пилот выбирается из кабины и прыгает из нее! Просто нет слов.

Я не являюсь большим поклонником музыки, поэтому не могу сказать, к какому стилю и направлению относится музыка в игре, но то, что она полностью подходит происходящему, абсолютно точно. Радует и то обстоятельство, что разработчики пошли вопреки традициям аркадного жанра и не



нимаю, почему разработчики выбрали такие самолеты, и могу сказать, что они сделали правильный выбор. Аркада аркадой, но это и симулятор. Вы не можете удариться о землю, не повредив при этом машину (в лучшем случае), существует масса столкновений, при которых летальный исход не-

С одной стороны, ваша боевая машина кажется невыразительной на фоне лайнера. Но у нас же есть пулеметы! Пара очередей и гигант — металлолом, весь в кровище, кровище!!!

мерный ландшафт с огромным числом построек, деревьев, кустарников и других предметов оставляет приятное впечатление. Почему-то мне вспомнилась игра *Search and Rescue 2*, где есть опция «включить деревья», но их качество просто ужасает. В *Crimson Skies* нет такой опции, однако деревья выглядят просто великолепно, как и движущиеся машины на дорогах, поезда на железнодорожных магистралях и все остальное. Графика соответствует суровым стандартам нынешних времен. Налицо довольно-таки сложный ландшафт, изобилующий холмами и овражками, а также красивые модели техники. Подбитые самолеты оставляют убедительный дымный шлейф, по путям снуют паровозики... Но все же графика не настолько заурядна, чтобы позволять себе «тормозизм» на Celeron 466/128 MB. С этим надо что-то делать, господа Зипперы. Как и с массой жутких багов, выявленных некоторыми пользовате-

включили музыку в сами миссии. В них слышны лишь комментарии главного героя, гул мотора, выстрелы и шелест пуль по обшивке вашего самолета. Ничего лишнего, ничего отвлекающего, ничего нереального, а что еще надо?

Если крыло вашей машины получает повреждения, то это сразу отражается на внешнем виде.

Нужно ли делать вывод по этой игре? Нужно ли давать рекомендации? Весь обзор посвящен тому, что я рассказывал о достоинствах, а о недостатках слова не было сказано. Это лучшая игра из тех, что я видел за последнюю пару месяцев. Вперед, в магазины! **MC**



ИТОГО

Очень хорошая леталка с неплохим сюжетом. Если бы не соотечественников убивать — вообще была бы шедевром. Но и так не плохо. Особенно радует возможность изменения конфигурации боевых машин. Короче говоря, от винта!



Если летать долго, то вполне можно добиться эффекта Бермудского треугольника, когда уже точно не понимаешь, где небо, а где водная гладь.



Барсуков Николай aka Barsick

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2. WORLD WAR 2 PACIFIC THEATER

Камикадзе не будет!

Очередную вариацию на тему авиационных симуляторов выпустила в свет компания с самым маленьким названием. На этот раз речь идет о попытке воссоздать часть **тихоокеанской** военной кампании.

Американцам тогда здорово досталось от японской армии. Достаточно вспомнить черный для каждого американского моряка день — битву при Перл-Харбор. Правда, вспоминать придется самостоятельно, ведь в миссии игры это важнейшее событие не вошло. Периодом, охваченным разработчиками, стали годы с 1942 по 1944. Несмотря на такой своеобразный, но вполне объяснимый взгляд на историю, создатели подошли к своей работе с чисто майкрософтовским размахом. На официальном сайте игры можно найти огромное количество всевозможной справочной информации, слегка

разбавленной беллетристикой вроде интервью со старым японским асом.

Таким образом, за прошедшие со времени выпуска первого симулятора задачи сместились не только во времени, но и стали кардинально иными по сути. Отработка взлетов и посадок стала лишь небольшим (по времени, но не по значению) дополнением к чисто боевым миссиям. Поиск, уничтожение и возвращение — так вкратце можно описать брифинг к любой миссии, независимо от избранной стороны. Чтобы как-то скрасить надоевший, но неистребимый порядок действий, его решили сделать в рамках довольно оригинального интерфейса. Слушать задания

и заниматься другими пилотскими делами теперь придется посреди рамок и иллюстраций, выполненных в стиле комикса. Трудно понять психологию дизайнеров, все-таки Вторая мировая война требует к себе несколько большего уважения. Впрочем, нынешнему поколению геймеров, привыкшему получать информацию исключительно в графическом виде, наверное, так удобнее. А значит, и продаваться будет лучше.

От обертки плавно перейдем к содержанию. Как вы, вероятно, уже догадались, действовать придется на одной из сторон-участников Второй мировой войны. Каждая кампания состоит из нескольких десятков миссий, причем я не называю точное их число, так как развитие носит нелинейный характер. От ваших действий и самолетов поддержки зависит результат миссии, а значит, и порядок их дальнейшего следования. В принципе даже по самым оптимистичным подсчетам пройти придется никак не меньше тридцати заданий, так что налетаться смогут все.



Паспорт

**Combat Flight Simulator 2.
World War 2 Pacific Theater**

Жанр: авиасимулятор

Разработчик: Microsoft

Издатель: Microsoft

URL www.microsoft.com/games/combatfs2/

Системные требования:

ОС: Win9x

Процессор: Pentium 266 МГц

RAM: 32 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

Тем более, что все эти числа можно смело умножать на два.

К сожалению, нельзя сказать, что такое большое количество заданий обеспечено большим количеством доступной авиатехники. Как это ни прискорбно, в нашем распоряжении всего лишь семь самолетов. Четыре из них принадлежат американской стороне, а остальные... ну догадаетесь кому!

Внимание к физической модели, правдоподобию поведению в воздухе и множеству других факторов, видимо, не позволили увеличить количество представленных моделей. Хотя более вероятным кажется необходимость оставить несколько вариантов для дополнительного набора, ведь так все полюбили их выпускать. Наверное, специалист сможет сказать точно, сколько моделей самолетов участвовали в кампании, однако маловероятно, чтобы их было всего семь. И если американцы были ограничены палубной авиацией,



Бак пробит, хвост горит, но машина летит... Правда, летит вниз. К счастью, это не моя машина.

Этот истребитель палубной авиации обладал небольшими размерами, что позволяло размещать на авианосце значительное количество самолетов. Обладая вполне при-

плод фантазии футуриста. Наверное, это было оправдано аэродинамически. Несмотря на свой внешний вид, самолет довольно шустр, единственным недостатком стала ограниченная видимость, хотя в игре можно отключать вид кабины, и проблем не будет даже при посадке на авианосец размерами чуть больше почтовой марки.

P-38F Lightning — последняя модель американского самолета, представленная в игре, не является машиной морского базирования. Она значительно больше по размерам и гораздо менее управляема. Летая крепость, располагая двумя двигателями и очень тяжелым вооружением, вполне в состоянии разнести что угодно, только вот подкрасться к этому объекту сложновато. Для высокоскоростных боев однозначно не подходит.

A6M2 «Zero» — первый из представленных японцев. Легкая, маневренная машина, не располагающая практически никакой за-



то японская сторона ничем подобным не страдала.

В силу столь небольшого выбора, наверное, есть смысл сказать пару слов о каждой из представленных моделей.

Grumman F4F-4 Wildcat — американская машина, впервые вставшая на крыло именно в 1942 году.



личной броней, он, к сожалению, летал немногим лучше утюга. Вам представится возможность оценить справедливость моих слов на практике, по сравнению с японскими аппаратами Grumman F4F-4 явно проигрывал как по скорости, так и по маневренности.

Grumman F6F-3 Hellcat — более поздняя модель, обладающая несравнимо лучшими показателями по части динамики. Имея значительно более мощный двигатель, этот самолет мог вполне успешно конкурировать с японскими «Zero», а значительный запас

щитой. Довольно сложное управление в силу небольшой массы делает этот самолет выбором профессионала, так что, если вы пока не чувствуете в себе силы бороться с таким вертким созданием, есть смысл остановиться на более тяжелом аппарате.

A6M5 «Zero» — вариация на тему... Те же характеристики, несколько большие возможности, по-прежнему тяжелое управление. Защищенность на том же (никаком) уровне.

Kawanishi N1K2-J Shiden-kai — шедевр японских авиаконст-

Земля выполнена из рук вон плохо.

Вечное поле для гольфа

уже давно отостылыло в других играх,

ничего было тащить его и сюда.

прочности делал его, пожалуй, лучшей машиной тихоокеанской кампании.

Vought F4U-1A Corsair — несколько необычная форма крыльев делает эту машину похожей на

рукторов периода конца войны. Этот тяжеловооруженный самолет не только обладал броней, способной защитить пилота и жизненно важные узлы машины, но и имел прекрасные летные качества. Ма-

невренный, скоростной, вооруженный 4 пулеметами — прекрасное оружие для любых операций.

Вот такой список доступной техники. Мало? Мне тоже так кажется, но ничего не поделаешь — с авиасимуляторами Второй мировой сейчас вообще туго. Ладно, взглянем на реализацию того, что есть.

С физической моделью все нормально. Она есть! Причем уровни сложности как раз и регулируют степень правдоподобия. Более аркадный вариант придется по вкусу большинству игроков, однако волостые давно не видевшие света фанаты жанра плюнут мне в глаза и будут правы. Для настоящих асов военного неба есть варианты посложнее. Наверное, это оптимальный подход, тем более что все больше разработчиков именно так

будь то дырки от пуль или потеки льда. Выглядит великолепно, однако не так уж и часто удается увидеть машину со стороны, а противники в основном поражаются (или поражают) на расстоянии, когда невозможно разглядеть все детали. Любоваться придется

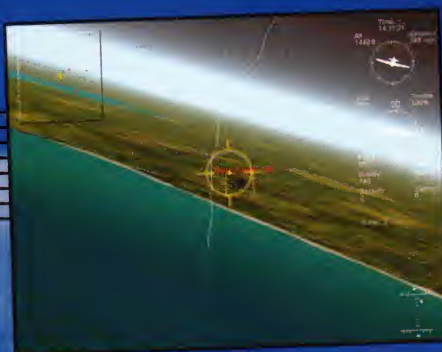
Каждая кампания состоит из нескольких десятков миссий, причем развитие носит нелинейный характер.

на небо, землю, ну и, естественно, воду. Что касается первого и последнего, то тут все не то, чтобы отлично, но вполне приемлемо. Море статично, но довольно красиво, небо приобретает все свое очарование только при наборе солидной высоты — снизу все выглядит как плоская крышка. Земля выполнена из рук вон плохо. Вечное поле для гольфа, покрытое разнообразными фотографическими текстурами, уже давно опостытело в других играх, нечего было тащить его и сюда. Впрочем есть и плюсы: системные



приборную панель, можно попрощаться. Не сразу, конечно, а после приобретения некоторого опыта.

Мультиплеер даст возможность полететь многогером, ничего сверх-



и реализуют сейчас шкалу сложности.

С точки зрения графики ситуация неоднозначная. Со времени выхода первой части прогресс ощутим, прибавилось и полигонов, и текстур. Модели самолетов выполнены просто на «ура». Огромное количество всевозможных шкур,

требования вполне адекватны, игра плавно идет даже на слабых компьютерах.

Со звуком дела обстоят получше. Звук двигателя прописан очень точно. По высоте гудения вполне можно ориентироваться в текущих оборотах винта, а значит, с одним указателем, загромаждающим

оригинального, но иногда бывает интересно. Играть будут не только конченные симуляторщики,

С физической моделью все нормально.

Она есть!

Причем уровни сложности

как раз и регулируют степень правдоподобия.



Не каждая стальная птица долетит до середины Днепра. Особенно если лететь от Тихого океана, где и происходит действие игры.

но и люди более несерьезного склада, тем более что для них есть масса привлекательных сторон — от простого управления до бесконечных патронов. **MC**



ИТОГО

В целом игра оставила приятное впечатление, несмотря на некоторую недоношенность (мало самолетов). В остальном — вполне конкурентный продукт. Большое внимание к историческим фактам делает Combat Flight Simulator интересным для самого широкого круга играющей общественности.

КАБАК МЕЖ МИРОВ 2

П. Курвин,
Д. Марвин

Виртуальный роман в четырех попытках

ПОПЫТКА ВТОРАЯ (рождественская), или ГОРИ, ГОРИ, МОЯ ЗВЕЗДА!

С «Попыткой первой» любознательные читатели могут ознакомиться в «MegaGame» № 8 за 2000 год.

Основные действующие лица и сущности.



АГЕНТ 00 МАРВИН КУРВИН (он же МАНЬЯК, он же ЭСТЕТ).

Профессиональный спаситель человечества. Уже из порядкового номера ясно: Агенту 007 Джеймсу Бонду так же далеко до Курвина, как вашему участковому — до Джеймса Бонда.



ШЕФ.

Непосредственный начальник Агента 00. Возглавляет настолько секретную службу, что временами сам сомневается в ее существовании. Возраста не имеет — возможно, вечен. Так ловко прикидывается старым маразматиком, что в 90% случаев не может выйти из образа.



СЕКРЕТАРША ШЕФА.

Эффектная блондинка, ТТД которой полностью соответствуют Стандартной Спецификации от 04.08 1913 года. Основная служебная функция в романе — оживлять пейзаж.



ПРОФЕССОР СВЕТОЗАР.

Консультант по реально-виртуальным трансакциям. Загадочная личность, способная с легкостью перемещаться между различными мирами и менять облики, как перчатки. У Агента 00 имеются по его поводу очень нехорошие подозрения.

**Глава V.
Мы могли бы служить
в разведке,
Мы могли бы играть...**

— ...Ну конечно! всю жизнь мечтала! — С этими словами Секретарша Шефа метнула ему на стол визитки и решительно встала, мотнув снежно-белой челкой и прочими частями организма. Вставание было столь эффективным, что Маньяк дернулся было

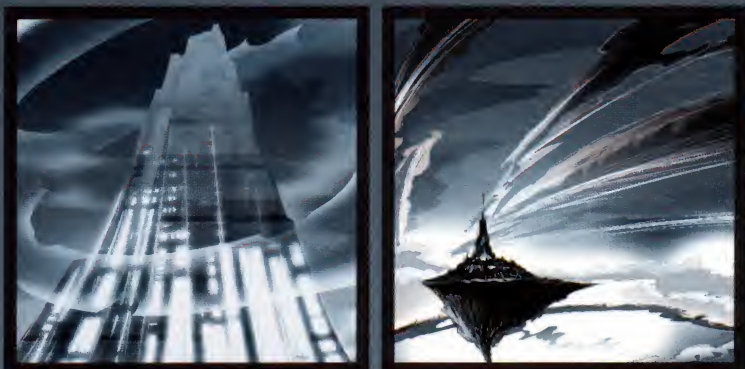
выразить солидарность — однако тут же уловил жесткий взгляд Шефа и подавил солидарность в зародыше. Было неудобно, но терпимо.

— Не понимаю... — Пробурчал Шеф, разглядывая беспорядочный веер визиток у себя под носом. — Ведь повышение, можно сказать... Ты же с 1913 года секретарша... сама же намекала, люди должны расти...



АХМАД ВОЛЬФГАНГОВИЧ ибн ГЕРШЕНЗОН-ПУПЫРКИН.

Крутой международный террорист. Никто никогда его не видел, но его следы отмечены от Антарктиды до Усть-Урюпинска. С маниакальной настойчивостью желает разрушить весь мир до основания.



КАБАК-МЕЖ-МИРОВ.

Точка, в которой пересекаются все реальные и виртуальные пространства и времена. Зная способ, в эту точку можно попасть откуда угодно — а затем очутиться где угодно. Естественно, при таких свойствах данная точка очень быстро стала Кабаком...

— Что-о-о? С какого года? — Задыхнулась бывшая Секретарша, до упора распахнув вазильковые глаза. — Да у вас маразм! Вы меня с моей прабабушкой путаете!

— Путаю, — с удовольствием отметил Шеф. — Ох, как путаю... иногда... Как начну путать... Как спутаюсь... Такая сразу идет путина...

(Как уже говорилось в «Попытке Первой», Шеф действительно был маразматиком. Никого другого просто нельзя было сделать главой секретнейшей спецслужбы, отвечающей за существование всей нашей цивилизации. Ведь какая цивилизация — такой должен быть и Шеф...)

— А что? — встрял Агент 00, пока бывшая Секретарша еще задыхалась, а Шеф казался погруженным в мечты о путаницах и путанах. — Правда же, повышение... была Секретарша, а стала... — (Марвин взял со стола и по складам зачитал визитку) — «Manager about all»... Звучит?

— Да уж, звучит!!!

Бывшая Секретарша попробовала ударить Мародера визиткой

по голове. Рефлексы спецаргента сделали свое дело, Маньяк увернулся. — Тила «Прислуга для всего», что ли???

Шеф очень некстати хихикнул, не обращая внимания на отчаянные гримасы Марвина, — и Секретарша озлобилась окончательно.

— Все! Эскейп! Я выхожу из игры!..

— Куда??? — в один голос выдохнули Шеф и Курвин.

— Замуж выхожу! — Выдала плюху бывшая Секретарша.

Наступила Минута Молчания.

— А я... а мне... а — мнэ-э-э... — Марвин знал, что нужно немедленно сказать что-нибудь трагически-возвышенное. Но, к сожалению, предписанный Агенту 00 словарный запас ничего такого не предусматривал.

— Потому что покажите мне в этой Конторе хоть одного нормального мужика! — Бывшую Секретаршу явно понесло. — Мне надоели люди, которые не умеют водить ничего, проще сверхзвукового истребителя... которые интересуются только геополитикой или методикой 3D-терроризма... которые

играют в скучные стратегические игры — или, хуже того, в преферанс... Слава Богу! Встретила нормального, простого парня из народа! Ездит на простом народном «форде», играет в простые народные бильярд и боулинг, интересуется просто кабаками и саунами... Все! Я — выхожу!

И, нарочито громко хлопнув дверью, она вышла.

Маньяк попробовал было рвануться следом, но был остановлен. Железная длань Шефа отбросила его обратно в кресло...

(Нет, между столом Шефа и креслом, в котором устроился Агент 00, действительно три-четыре метра. Однако — маразматик маразматиком, но если состоишь на службе человечеству со времен королевы Виктории — поневоле обретишь некие особые способности...)

— Очень удачный этюд. — Произнес Шеф. — Девочка... хмммм... ну, неважно... Заслужила хоть немножко личной жизни...

— Так вы... это... специально? — Маньяк был готов удавить Шефа. Никогда еще эта готовность не была такой сильной. Впрочем, ничего не вышло и на этот раз.

— Потому что наступает Всеми Конеч! — Загромычал Шеф. — Поэтому я удалил и всех прочих...

и ее в том числе... И более (цитируя Костю Берсерка) «о ней в этой саге не будет сказано ни слова!» Ты понял?

При этом Шеф смотрел почему-то не на Курвина, а в потолок. Между нами говоря, он и обращался-то не к Марвину, а к Автору. Автор отлично его понял — и в этой саге о ней более не будет сказано ни слова...

— ...Конец Света, понятно? — Шеф перенес свое внимание с сакрального Автора на конкретного Курвина. — Все пусть уходят... Пусть хоть немножко поживут свободными людьми... А вот тебя — СТОЯТЬ!!! — не отпускаю...

— Ага, — обреченно отрапортовал Агент 00. — Стою. Значит,

«— Все! Эскейп! Я выхожу из игры!..»

— Куда??? — в один голос выдохнули Шеф и Курвин.

— Замуж выхожу!

— Выдала плюху бывшая Секретарша»





« — К сожалению, батлтехам «Нефритового Жезла» не удалось отомстить Гершензону-Пупыркину. Он скрылся, и теперь вновь стремится уничтожить вашу... милль па'рдон, нашу цивилизацию. Его организация создала некий вирус, способный поражать компьютеры дистанционно... »

как всегда? Незаменимых людей у нас нет, есть только неизменные? Который раз уже «кто же, если не я?» Какой конец у нас на этой неделе?

— МОЛЧАТЬ!!! — Шеф был страшен. Он напоминал скорее грозовую тучу, чем человека. Даже весь маразм куда-то улетучился — и вот тут Мародеру стало действительно тревожно.

— Это серьезно, понял? Во всей конторе действительно нет никого, кроме меня, тебя и... еще одного че... э-э... личности! Я всех удалил! Потому что справиться можешь только ты... А если не справишься, то ОН действительно наступит!..

«На кого?» — хотел было спросить Маньяк и тут же устыдился такой древней и плоской шутки.

— На всех, майн либер френд! — Ответил на невысказанную пошлость скрипучий голосок из-за спины. До ужаса знакомый голосок...

Курвин обернулся — и точно. В кожаном кресле Почетного Гостя, как в кошмаре из прошлого, вяляжно восседал профессор Светозар в своем козлородо-сморчковом обличье.

— По-моему, вы знакомы, — сухо произнес Шеф. — Мистер Светозар введет тебя в курс дела...

Глава VI. И дорогая не узнает, Каков у Света был Конец...

— Шеф! — Возопил Марвин. — Опять он? Это же ж... вы знаете, кто это на самом деле? Это...

— Тихо!!! — Очень громко командовал Шеф. — Ну-ка... кодекс спецгента, раздел «Мысли замечательных людей», цитата 119-я?

— Уинстон Черчилль, — автоматически забарабанил Агент 00. — Речь в Палате Общин 23 июня 1941 года. «Если Гитлер решит вторгнуться в преисподнюю, то я немедленно предложу хоть самому дьяволу заключить договор о взаимопомощи...»

Тут до него дошел смысл цитаты.

— О, Шеф, только не это!

— Извыни, дарагой. — Грузинский акцент Шефа был, как всегда, неподражаем. На мгновение в кабинете запахло «Герцеговиной Флор». Курвин скукожился и заткнулся. С этой ипостасью Шефа не смел спорить НИКТО.

— Так-то лучше. — Неуловимым движением Шеф сменил трубку на толстую сигару. — Э-э... Профессор! Приступайте к инструменту, бите...

— Дас ист вирус, — охотно начал Профессор. — Дас ист кляйне швайин вирус...

— Профессор!!! — в один голос взревели Шеф и Маньяк.

— Извините, — тут же поправился Светозар. — Я, видите ли, тоже весьма сильно взволнован есть... Да, мой дорогой Эстет, даже Я могу быть взволнован!

С этого момента речь Профессора была почти безупречной.

— К сожалению, батлтехам «Нефритового Жезла» не удалось отомстить Гершензону-Пупыркину. Он скрылся, и теперь вновь стремится уничтожить вашу... милль па'рдон, нашу цивилизацию. Его организация создала некий вирус, способный поражать компьютеры дистанционно...

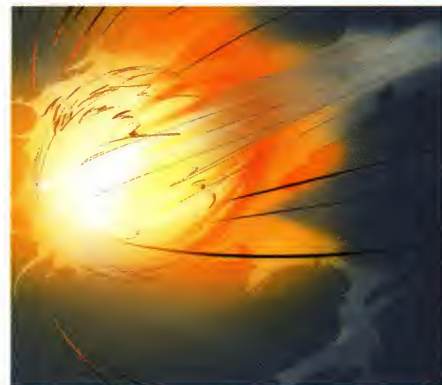
— Бред! — Не выдержал Марвин. — Вирусы через Сеть не передаются!

— Я сказал дер слово «Сеть»? — Мягко поинтересовался Профессор. — Вы сами помолчите, майн глупень, или вас замолчать?

Снова — который раз — на его пальце мгновенно сверкнуло золотое Кольцо. «П-пижон... — беспо- мощно подумал Курвин. — П-плагиатор...» Но — замолчал.

— ...Без помощи каких-либо носителей! — Профессор продолжал, как ни в чем не бывало. — Идея проста. Первым делом вирус проникает в служебные программы — и начинает манипулировать ими, создавая в машине сложную сеть собственных микроэлектронных потоков. Работе они не мешают. Но! Переменные электрические потоки создают что?

— Переменное магнитное поле! — Впав в школьное детство, отрапортовал Агент 00 — и ужаснулся внезапной догадке.



— Отлично! — Ухмыльнулся Профессор. — А магнитное поле, влияя на другие компьютеры, индуцирует там электрические потоки... Подобрана такая комбинация, чтобы эти микроэлектронные сигналы вводили в память машины программу-вирус. То есть вирус пересылает себя через пространство — а также через любые виды связи. Сейчас им не заражены только компьютеры, изолированные в свинцовых бункерах и отрезанные от любых коммуникаций... Но где вы видели такие машины? Может, осталась пара на Чукотке...

Дальше — больше, дорогие мои. Кроме программы размножения, в вирусе Гершензона-Пупыркина есть еще один код. Ровно в новогоднюю полночь на 2001 год ВСЕ пораженные компьютеры... то есть вообще все компьютеры Земли... сбросит время на полный ноль.

— Хе-хе! — Шеф, казалось, снова впал в маразм. — Менеджерам проекта «Проблема 2000» такой размах и не снился!

— ...Последствия можете представить сами. — Профессор мрачно покосился на Шефа. — Полный хаос. Интернет-серверы, спутниковая связь, банки, аэропорты... кредитные карты... базы данных... ракетные базы... В общем, полный рождественский набор.

— Ше-еф... — Протянул Курвин. — Но ведь до Нового года — три часа!!!

— А я о чем? — Рывкнул Шеф. Снова поехала крыша, и снова на Маньяка начало опускаться сверкающее оборудование для виртуальных перемещений.

— Только ты! — Продолжал Шеф, орудуя рычагами прицеливания и стабилизации. — Только ты побывал в Кабаке-меж-Миров и вернулся! Иди снова и кончи эту тварь, пока она не начала!

— Но поч-чему... А, а-а! — Только и успел сказать Агент 00. Его подхватило, завертело, замутило, проштампелевало и понесло... в неопишное... в бессмысленное и беспощадное Пространство-Во-ще... Где-то там, впереди, находился ужасающий Кабак-меж-Миров — место, в котором Идеи, Игры, Персонажи, Символы и Алле-

вым столиком, с ужасом разглядывал интерьер. Опять же уже говорилось, что отличить интерьер Кабака-меж-Миров от его посетителей — вещь невозможная. Сотни сущностей самого невероятного вида-цвета-запаха наполняли пространство.

— Простите, пожалуйста, — вежливо произнес стул, на котором сидел Мародер. — Не подвинете ли ногу? Спасибо... Без сдачи! — Это относилось уже к официанту, который принес стулу виски с содовой. — Ничего-ничего, сидите-сидите... в конце концов, это моя работа...

«Так... Стул — нормальный». — Маньяк поставил диагноз, немного успокоился и начал разглядывать соседей. Чем дальше, тем больше подозрительным ему казался один амебовидный тип. Держа в каждой из двух тысяч псевдоподий по



пол. Краем глаза он угадал белепильное сияние... крылья... длин львов, волон и орлов, испаненных множества очей, чей так светел взор незабываемый...

«Архангелы!» — Догадался Эстет. Верность долгу заставила его еще подергаться, но архангелы заламывали руки вполне профессионально, а кто-то — кажется, лев — еще и чувствительно огрел по ребрам дубинкой. Подлый вирус, забившись в угол, начал поглощать коктейли быстрее...

— А по какому, собственно, праву? — Произнес вдруг спокойный и до боли знакомый голос. Вывернув голову, Марвин увидел Профессора, облаченного во внушительный черный балахон. — Кабак-меж-Миров — экстерриториальная зона простых Идеи и Персонажей... Ордер предъявите!

— А ты по какому праву? — Невыносимо мелодично пропел вол. — Проклятый предатель... Не тебе требовать ордер!

«— Простите, пожалуйста, — вежливо произнес стул, на котором сидел Мародер. — Не подвинете ли ногу? Спасибо... Без сдачи! — Это относилось уже к официанту, который принес стулу виски с содовой»



гории выпивают, закусывают и набираются сил перед очередным вторжением в Реальность...

Глава VII. Между Землей и Небом — Война...

...Мы уже говорили однажды, что само перемещение через Виртуальность в Кабак — совершенно неопишимо. Стало быть, и описывать его не будем. Однако, если говорить честно, даже после *символической адаптации* к окружающему находится в Кабаке для человека с воображением — верный путь к безумию.

К счастью, Маньяк никогда не страдал воображением, и в Кабаке однажды уже бывал. Однако даже при этом он, скорчившись за угло-



разноцветному коктейлю, субъект через равные промежутки времени вливал их в свою цитоплазму, приговаривая: «Тыща восемьсот девяносто пять... тыща восемьсот девяносто четыре...»

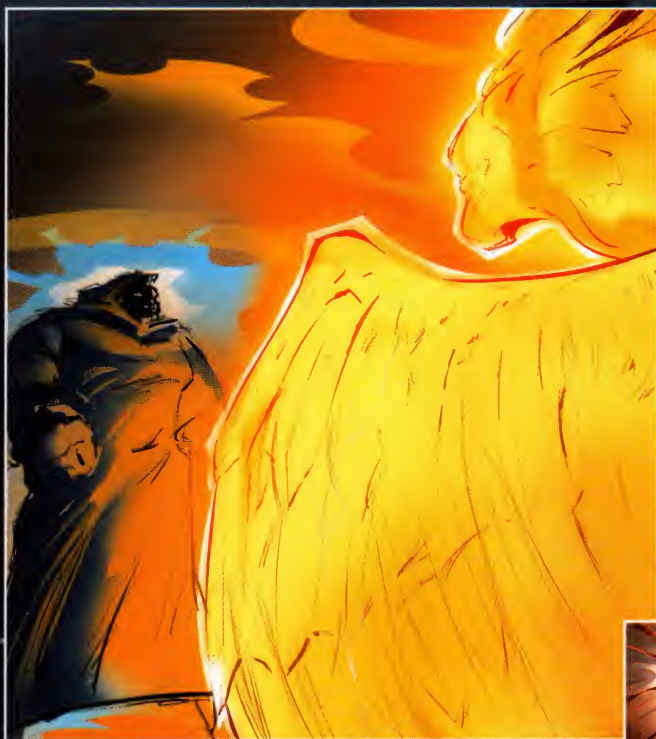
— Эй, дружище! — Эстет решительно подошел к существу и потрепал его по... по ядру. — У тебя что — обратный отсчет времени?

— Ага, — ответило амебообразное в перерыве между засасыванием коктейлей. — Тыща восемьсот восемьдесят девять... Вот допью все, и... Тыща восемьсот восемьдесят восемь... И начну!.. Тыща восемьсот восемьдесят семь...

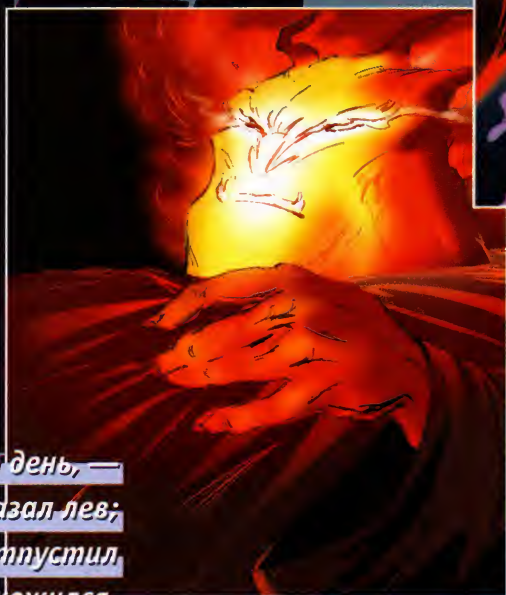
— Ты-то мне и нужен!!! — Громогласно объявил Агент 00, хватая гнусную сущность за все возможные шкирки. — Именем Земли объявляю тебя...

— СТОЯТЬ, СМЕРТНЫЙ!!! — Загремел множественный голос, похожий на гром и на пение серебряных труб одновременно. Железные руки оторвали Курвина от зловредной амобы и бросили на





— ХА-ХА-ХА! — Демонически произнес Профессор и преобразился. Из-под балахона клубилась тьма с багровыми всполохами. — Я-то здесь давно живу. Я ведь не только Я. Позвольте представиться? Лицензированный Дарт Вейдер; лицензированный Саурон; Черный Властелин всех игр и комиксов; короче, уважаемый гражданин Кабака.



«— Настанет день, — с угрозой сказал лев; но Курвина отпустил, и как-то скукожился. — Ценное наблюдение, — кивнул тот, кто был Профессором. — Обратись с ним в кружок юных астрономов»».

И Светозар торжествующим жестом выкинул вперед руку с выставленным средним пальцем. На пальце, натурально, сияло Кольцо.

— А вот вы здесь НИЧТО!!! — Загрохотал Черный Властелин. — Нету ваших персонажей! Значит — по Закону — изыдите! Это мое время, и власть тьмы!

— Настанет день, — с угрозой сказал лев; но Курвина отпустил и как-то скукожился.

— Ценное наблюдение, — кивнул тот, кто был Профессором. — Обратись с ним в кружок юных астрономов. А отсюда — ВОИ!

Лев-Вол-Орел нехотя удалился через потолок.

— Профессор... — Безнадежно сказал Эстет, вставая с пола. — То есть... Светозар... Короче, Люцифер! Теперь-то уж нечего скрывать, верно?

Черная дыра в пространстве засверкала багряными молниями согласия.

— Зачем вам-то спасать мир? Ничего не понимаю... Ведь хаос, зло, тьма — вам же только этого и надо?

— Не путай, мой малыш, — Существо вновь приняло облик

Кое-кто долго пытался сделать вас равными Ему. А я всегда знал, что вы — муравьи. И вы сами создали себе муравейник... я почти даже не помогал. Хаос? Разброд? Нет уж. Во время хаоса личность становится самостоятельной. Мне такого не надо. Хе-хе... но ты, Агент 00, все равно должен защищать свою цивилизацию... порядок... даже если знаешь, что мы с тобой на одной стороне... Верно?

В голове у Курвина было пусто-пусто. Но он машинально кивнул головой. А что делать? Нельзя же уничтожить мир только потому, что он, оказывается, очень нравится дьяволу?

— Тогда возьми Это! — Голос Люцифера стал обволакивающим... неодолимым... — И выброси во-он в ту Дверь! Там — ничто, там неизданные Игры, только не перепутай Двери!

Опустошенный Маньяк кивнул головой; подошел к противной амебе; снова пробормотал «Именем Земли» («Шестьсот шестьдесят шесть», — испуганно откликнулась амеба, судорожно опрокидывая в себя коктейли.); взял ее за шкуру и понес.

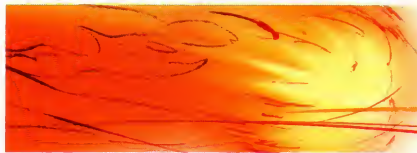
— ...Говоришь, «нету наших персонажей»? — Вдруг прощелбетал звонкий детский голосок, и из-за стойки на крутом вираже вынырнул пухлый розовато-золотистый младенец, оснащенный игрушечными крылышками.

— Ошибся, Рогатый! Самоуверенность тебя губит! Уже год, небось, игровыми хитами не интересовался... А меры приняты! — Младенец зашел в пике на Эстета.



«Профессора Светозара». — Зло и хаос — дермид... извини, привычка... разные вещи. За эти две тысячи лет вы создали такую восхитительную цивилизацию, в которой количество зла, греха и ненависти на одного человека превосходит все мои ожидания. Ты подумай, как много дал для моего дела ваш прогресс... и особенно компьютер. Я даже не говорю о такой неожиданной радости, как порносайты. Я уж молчу о хакерских атаках на ядерные базы и прочих сюрпризах, которых ожидаю с замиранием сердца. Куда важнее, что ныне вы все наконец-то — СТАДО. У вас одни мозги на всех, и те — в коробочке. Ха!





— БОБ-Б-Б-б??? — Скидывая человеческий облик, шаровой молнией метнулся Черный Властелин наперерез слащавому ангелочку. Но не успел. Крылатый младенец таранил Марвина... И всосался.

Тут же Агенту 00 все стало ясно. И куда бросать, и как бросать, и зачем бросать. Около Двери в не-



изданные Игры как раз находился мусоропровод с корявой надписью «Земля». Маньяк (вернее, контролирующий его Боб) засунул туда пьяную амбу («Сто одиннадцать...») за секунду до того, как в теле Эстета схватились виртуальное Добро и виртуальное Зло...

Больше всего это походило на острое отравление грибами. Где-то в углу Кабака уже показалась классическая Смерть с пышной Косой; к счастью, остатки самоконтроля подсказали единственно возможный выход из виртуального беспредела. Сгруппировавшись и скрутившись, Курвин протиснулся в мусоропровод. Кружась в Неописуемом, он долго еще слышал удаляющиеся вопли Светозара-Люцифера:

— Все пропало! Крайцхагелдоннерветтернохаймаль! Псу под хвост две тысячи лет!.. Ферфлюхте Мессиах!..

Глава VIII. У Земли — как и у нас с тобой — Там, впереди, долгий, как жизнь, Путь...

...Стоя навтыжку и слегка покачиваясь от нервного напряжения, Агент 00 заканчивал горестный доклад о первом (и, видимо, последнем) невыполненном задании в своей жизни.

—...Думаю, сейчас оно пропивает последние годы, — позволил он себе мрачную шутку. — Даже с помощью черта мне не удалось спасти земную цивилизацию... Готов понести самое суровое наказание...

Тут Эстет запнулся. Если до Конца Света остается пять ми-

нут — придумать более-менее суровое наказание не сможет даже маркиз де Сад.

— ...А может, и Бог с ней, с цивилизацией? — Раздумчиво произнес Шеф, прислушиваясь к внешне обозначившемуся цоканью каблучков в коридоре.

Дверь без стука распахнулась, и в кабинет ворвалась дрожащая от холода и покрытая снегом Секретарша.

(Что? Автор обещал Шефу не упоминать ее более в этой саге? Так он **соврал**. Тем более, что и Шеф, вроде бы, не против...)

— Говорят, у вас тут Конец Света? — Бесцеремонно поинтересовалась она, скидывая заснеженную шубку на руки оторопевшего Курвина, а мокрые сапоги — на ноги онемевшего Шефа. — Вот и славненько! А то все миллиард... боулинг... сауна... Тоска!

Часы пробили полночь — и замерли. Вирус Гершензон-Пупыркина приступил к работе. Все компьютеры дисциплинированно изобразили соответствующее число — «00.01 0001 года» — и тоже застыли в тупом машинном недоумении. Электричество вырубилось, стало темно... но не совсем.

— Вот и кончилось Время. — скорбно провозгласил Шеф.

— Ой... что это там... смотрите! — Заверещала Секретарша, тыча пальчиком в сторону окна. Действительно, сквозь жалюзи пробивался голубоватый, но при этом почему-то очень теплый свет...

Шеф твердой рукою дернул веревочку, и жалюзи раскрылись. За окном — над заснеженным городом — на юго-западе, поперек движения небосвода — вставала яркая-яркая Звезда, которой и дела не было до свинцовых низких туч, закрывших все остальные светила...

— ...С Рождеством вас, дорогие! — Возбужденно выкрикнул Шеф после нескольких секунд потрясенного молчания. — Ничего не кончилось... все только начинается! Марвин-Курвин! Тебе при крещении-то — какое имя дали?

(«Маразматик», — привычно подумал Маньяк, сильно стеснявшийся своего крестильного имени.)

— Ну... Каспар... — ответил он вслух, покосившись на Секретар-



шу Та, однако, не насмехалась — непривычно серьезно.

— Все правильно! — Шеф, не отрываясь, смотрел на Звезду — А я, понимаешь, Бальтазар... смешно, почти и забыл уже... Знаешь, ты, — Шеф перевел взгляд на Секретаршу, — будешь Мельхиор.

— Какой же это мельхиор! — Вскричала Секретарша, потрясая перстнями и цепочками с камушками. — Это же чистое арабское сере... то есть золото...

— Мельхиор! — Поставил точку Шеф (Бальтазар?). Секретарша открыла было рот, но тут же закрыла. — Итак, все трое в наличии... ну, одевайтесь.

— Эээээ? — Мародер (Каспар?) и Секретарша (Мельхиор?)

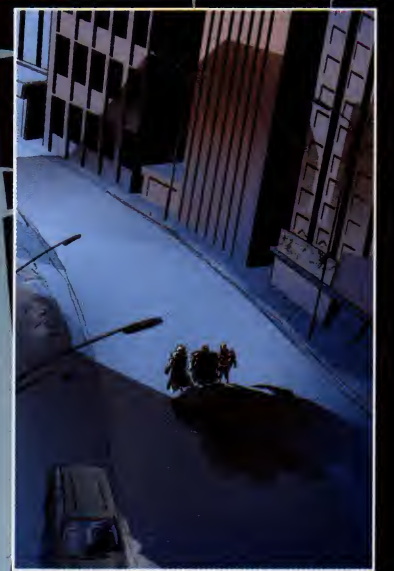
«Звезда восходила вопреки вращению планеты, наперекор облачности; Звезде не было дела до Конца Старого Света. Звезда взошла, когда ей было положено — в начале Первого Года».



не успели задать вопрос, как сразу поняли ответ. Звезда восходила вопреки вращению планеты, наперекор облачности; Звезде не было дела до Конца Старого Света. Звезда взошла, когда ей было положено — в начале Первого Года.

И три свидетеля — три волхва — Бальтазар, Каспар, Мельхиор — разумеется, должны были идти за Звездой к месту Рождества... Идти в Вифлеем, где бы он ни находился... Ибо снова наступил Первый Год, и где-то Младенец ожидал уже Поклонения Волхвов...

— Только вот никак не сообщу насчет даров, — бормотал Шеф, завязывая шарф. — Ну не бутылку же виски Ему дарить, в самом деле... ведь Он Младенец еще... **ME**



Д

орогой читатель, сегодня нас ждет весьма и весьма необычная беседа.

Посуди сам, как иначе можно отнестись к теме статьи, если посвящена она не какой-либо мелочи, а такому глобальному вопросу, как магия в играх. Силен замах, верно? Да, иначе и не скажешь, ведь добрая половина, если не больше, игр грешат использованием того или

иного вида магической пиротехники. Будь то банальный файрбол или заклятье, выполняемое в несколько приемов с наложением рук, кровопусканием и пятнадцатидневным камланием над трупом невинно убиенного котенка. Ведь чего только разработчики не придумали, тщаь удивить

нашего брата игрока, каких только богомерзких заклинаний не воплотили в своих продуктах. Мы же вынуждены лишь грустно взирать на результаты их стараний, хотя порой можно обнаружить весьма и весьма оригинальные находки. Как только тема материала оформилась, тут же возник вопрос, а как же классифицировать всю эту «богодельню», по каким критериям классифицировать

магию, чтобы можно было уже исходя из них — критериев — оценивать те или иные игры. Проблема была действительно непростая, но как нам кажется, мы с достоинством решили ее. Читайте текст и решайте для себя, логично ли мы поступили.

Самый волшебный цветок

Gomolog

Разнообразие во всем

Это первое, что пришло на ум при попытке навести хоть какой-то порядок в нестройных рядах игровых заклинаний. Действительно, почему бы не оценить игры с точки зрения разнообразия заклинаний, доступных главному герою при прохождении игры. Ведь редко когда персонаж оперирует лишь одним-двумя спелами, неумная фантазия разработчиков заставляет их двигаться дальше, создавая все больше и больше различных ворожей, файрболов, вампирхантингов и волшебных туманов. Единожды начав, создатели игры чаще всего попросту не могут остановиться, и хорошо, если их задумка будет реализована на должном уровне...

Итак, первое место заслуженно, на наш взгляд, достается Diablo II. А разве может кто-либо еще претендовать на ее место. Разве что «Проклятые Земли», но они еще не вышли в свободное

плавание, тогда как «Дьявол» уже давно накручивает обороты по всему миру. Чарты зашкаливают, не выдерживая дружного потока голосующих. Поверьте, мы любим эту игру не

меньше вас и с радостью отдаем ей первое место. Ведь это ж надо, пять персонажей и у каждого своя



Маг кастует на Локи заклинание огненного шторма, а Локи... а что Локи! У него ведь есть топор.



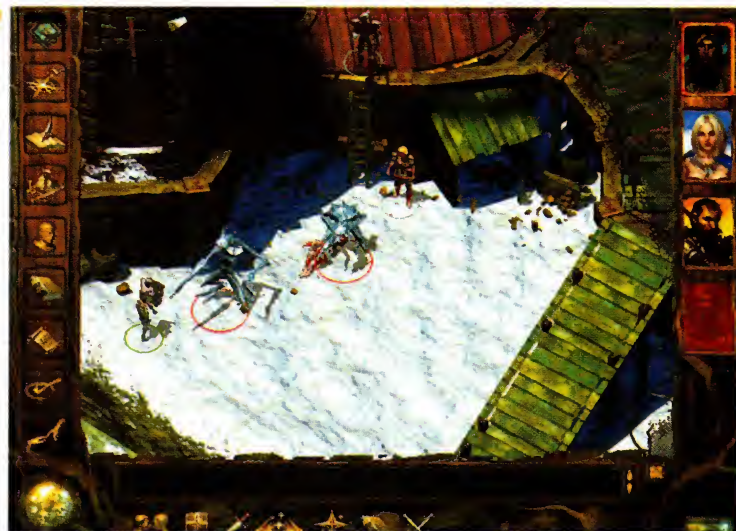
магия, уникальная. И не говорите, варвар обходится без волшебства. А как же спецумения? Кто вам сказал, что это не разновидность ворожбы. Феерия цвета и звука слились в игре в одно целое. Без магии игра бы попросту не существовала, жизнь некроманта немыслима без поддержки темных сил, которые он вызывает в этот мир исключительно силой своего магического искусства. Это

апофеоз жанра и одновременно апофеоз магии: такое ее количество мы увидим еще не скоро. Наверное, после выхода Diablo III, если он когда-нибудь состоится.

А вот на второе место благополучно забралась игра, которую некоторое время назад прочили в Diablo-killer'ы. Так уж получилось, что создавая ее, разработчики во всем подражали ребятам из Blizzard. Что удивительно, у них почти получилось. Некоторые считают, что получилось даже лучше, чем у «отцов» жанра. Но мы то с вами знаем, что NOX'у никогда не видать славы «Диабло», не тот колленкор. Хотя динамичен, чертовски динамичен! А какая там магия. Вероятно, визуальный ряд несколько и не дотягивает до D2 (хотя и с этим можно поспорить), зато с какой неистовой скоростью можно кастовать любой из спелов. Десять, нет, двадцать фэйрболов подряд в морду очумевшему от страха монстру. И все это в движении, мы продолжаем носиться по холодным склепам старого замка, рассыпая направо и налево самые различные заклятья. Маг и коньюрер — это лидеры. Ни одного повторяющегося заклинания у обоих, уникальная возможность комбинировать из ворожей ловушки на два-три и более ударов каждый. По сути, необъятная перспектива для творчества. С воином чуть сложнее: у него только магические предметы, но зато как же шинкует заколдованный меч толпы этих мерзких зомби. Только мясо на стенах и кости у ног воителя...

На третьем месте уютно примостились «Аллоды» (что первая, что вторая часть — не суть). С динамичностью тут все не так просто, как в NOX, зато есть несколько школ магии. У каждой свои уникальные заклятья, а выучить все одновременно, увы, не получится. Приходится специализироваться на одной-двух. Так что всегда приятно пройти игру заново. Причем, маг, активно оперирующий заклятьями, в одиночку в игре — не жилец. Ему практически всегда нужен сильный спутник, способный защитить его в первые минуты атаки врага, до момента, когда волшебник скастует первую порцию ворожбы. Вот так и живут в паре воин и маг, с парой десятков ворожей в суме.

Четвертое место безоговорочно отошло к Revenant. Тут все просто. Пока одни клеймят игру позором за выраженную фэйтинговую направленность, другие успешно пользуются богатыми магическими способностями Лок'д'Аверома (главного героя игры). Пускай разделение на школы, в отличие от тех же «Аллодов», весьма условно, зато заклинания выглядят живописно, да и эффективность их не оставляет шансов желать лучшего. Могучая «огненная дорога» сметает всех монстров на своем пути, «шторм» засасывает огров десятками, раскидывая их во все стороны, размазывая по стенам подземелий. Да и защитные заклинания не остаются не



В BG магия просто-таки завораживает своим великолепием. А в BG2 все это на порядок красивее...

подготовиться. И снова магия, магия и еще раз магия. Фэйрболы свистят направо и налево, и нет времени смотреть, в какую сторону полетел последний из них. Магия — это звук и цвет битвы. Кровь на стенах — отголосок скастованной молнии.

Уникальность бытия

Да, игр с магией множество, но многие ли из них претендуют на создание чего-то нового, ни в одной игре ранее не встречающегося. Увы, утвердительный ответ на данный вопрос получить не удастся. Лишь единицы из подделок представляют на суд игроков нечто оригинальное, прочие же довольствуются перепевом песни, партию в которой давно исполнило множество других игр. Тот же Diablo 2, получив свое законное первое место за разнообразие,

у дел, без них Локи слаб и немощен, но стоит только скастовать «щит», как можно смело кидаться в самую гущу медленно наступающих драконов.

Ну и пятое место поделили два проекта-близнеца. Baldur's gate и Icewind Dale. Игры предельно похожие друг на друга и в то же время такие разные! Степенный и размеренный BG, с его многочасовыми прохождениями лабиринтов, отстрелом каждого монстра, осторожным подбором заклинаний, которых тут море разливанное. И в противовес ему быстрый, едва-едва не дотягивающий до NOX, ID. Его спринтерские забеги по катакомбам, ежеминутные засады за углом, к которым совершенно не успеваешь



даже не засветился в этом рейтинге. Действительно, какая уж тут уникальность! Все ЭТО мы уже видели и не один раз.

И первое место в данной номинации заняла игра, в которой и заклятий-то не очень много, не более двух десятков. The Wheel of Time. Подобные spell-ы вы не встретите больше нигде. В какой еще игре можно было проходить сквозь решетки одним лишь мановением «волшебной палочки». Не раздвигать, не расплавлять, а просто просачиваться. Что уж говорить о воплощении игрового персонажа, спокойно расхаживающего в полукилометре от вас (пускай это и доступно лишь в одном игровом моменте). Элейна Седай умеет такое, чего ни один другой игровой персонаж на PC проделать не в состоянии. Конечно, разработчики выступили лишь реализаторами идей, сгенерированных могучим мозгом товарища Джордана, но разве игра теряет от этого хоть сколько-нибудь? Классической магии в WoT также хватает, и на фоне уникальных возможностей она не выглядит блеклой (а вот это уже заслуга исключительно разработчиков).

Сразу за «Кольцом времени» в очередь за наградами встает Soul Reaver. Мало того, что уникален сам главный герой (недотруп и перевампир), так еще и оперирует он не абы

какой магией, а магией построенной исключительно на своих физических усилиях. Казалось бы, как просто приравнять ее к использованию магических предметов, однако наличие возможности высасывать души противников не позволяет этого сделать. Вампирчик нежно оттопыривает свою лицевую повязку, и несвоевременно покинувшая тело монстра душа отправляется в долгий путь по виртуальному пищеводу. Но это в мире потустороннем. А ведь можно еще выйти и в простой — материальный — мир. Тоже в своем роде, уникальная ворожба, в какой еще игре мы одним лишь мановением руки можем перейти из одного пространства в другое!? А в SR сколько угодно. Ну и, наконец, кол. Вслушайтесь в этот звук «кол». Это не оценка в младшей школе, это орудие, орудие



возмездия и волшебного распятия практически любой жертвы в игре. Звук, с которым наш вампир насаживает несчастных монстряков на острие стального прута, ужасающе убедителен. Заслуженное второе место.

И последнее третье место в чарте оригинальных магий займут заклятья-превращений. Согласитесь, не так уж и часто в играх нам разрешают перевоплощаться, изменять облик главного героя. Хотя такие игры есть. И первое место заслуженно достается Messiah.

Что тут добавить. Игра, в которой можно побывать в шкуре любого из своих противников, достойна и более высоких наград, но ведь и конкуренты подстать. Маленький ангелочек — просто лапочка, когда прячется за ящик от набежавших полицейских, но попробуйте подойдите к нему, когда он устроился в «шкуре» одного из жителей подвалов и сжимает в руках плазменную винтовку...

Красота

И напоследок пробежимся по качеству спецэффектов, благодаря которым магия визуализирована на поле боя. Косвенно мы этого вопроса уже касались, когда говорили про количество заклинаний в игре, а теперь перейдем непосредственно к рейтингу.

И конечно же, первое место достается The Wheel of Time. Где еще, как не в 3D-шутере

можно было оттянуться на полную, визуализируя действия ворожбы. Где, как не в FPS, задействованы все возможности акселератора на создание красивейшей из картинок. Разработчики подошли к делу с пониманием, с расстановкой и на выходе получили «конфетку». Безумно красиво! Играем ради лишь одного желания посмотреть на заклятие молнии в действии. Это песня, а не магия. Безоговорочный лидер, тут и добавить нечего.

Второе место удалось-таки отхватить нашему первому лидеру Diablo II. По большому блату, кстати. Но заклятья действительно красивы, вернее, даже не столько сами заклятья, сколько эффект ими оказываемый. Горы мяса и реки крови чего-то в этой жизни да стоят. Дорога, пропахиваемая в толпе монстров «огненной рекой», окрашивает экран в нежно розовые тона. Глаз просто радуется красоте.

NOX и тут выбился в лидеры. Несмотря на свою почти top-down-перспективу, некоторые заклинания поразительно красивы. Яркие всполохи файерболла в сумраке очередного подземелья, призрачное сияние меча, рассекающего плоть очередного мутанта, россыпь молний из-под магического посоха...

Все это магия, господа. Миллионы различных проявлений, и лишь одно сладкое слово, суммирующее все на кончике языка. Говорить можно бесконечно, а жить в играх она будет вечно, потому что ничто так не сладко в этой жизни как плод, которого нельзя отведать в реалии... **MG**



Магия NOX похожа на магию из сотни других игр, но при этом обладает своим шармом, своей притягательностью.



[выберите решение, которое вам по карману]

мы делаем web-сайты

Com.Design

Универсальный сервис:

- разработка и дизайн
- размещение и сопровождение
- реклама
- интернет-магазины
- дальнейшее развитие

Комплекс решений всех уровней по информационной поддержке сайта

Техническая поддержка

- необходимое дисковое пространство; • почтовые ящики; • FTP;
- библиотека стандартных CGI; • возможность программирования CGI;
- возможность программирования php3; • SQL база данных; • регистрация доменных имен и поддержка DNS; • анализ статистики; • списки рассылки, автоответчики и многое другое.

www.submarine.ru
www.gamecenter.ru
www.all4auto.ru
www.highway.ru

Давным-давно в пещерах под редакцией сидел человек. Он был мудр и умел писать хорошо. Однажды он взял в руки перо и начал писать статью про то, как он играет в «Балдурс Гейт 2». Внезапно ему позвонил редактор Петр и сказал: «Человек, напиши мне солюшн на тему Балдурс Гейт два!» Человек лишь ухмыльнулся в телефонную трубку и продолжил свой нелегкий труд. Шли дни, летели недели. Человек не реагировал на внешний мир — он творил.

Однажды, когда ничто не предвещало беды, в редакцию прислали материал для рубрики Mission Possible. Сотрудникам этот труд сразу показался подозрительным, ибо к нему прилагалось 256 скриншотов. Один редактор прочитал текст и с воплем «АААААА» упал в обморок. Дело в том, что текст по размеру занимал около

трети объема всего журнала. Человек из подземелий не смог вовремя остановиться. Конечно, статья не пошла в этот номер.

Думаете, я вас пугаю? Нисколько, это реальная история. Статья находится на нашем компактe, так как в журнал ну никак не помещалась. Но страшно не это. Страшно другое.

Дело в том, что человек все так же сидит и пишет. Причем пишет солюшн по игре «Балдурс Гейт три». Да, она еще даже не запланирована разработчиками, но кого волнуют такие мелочи?! Когда игра выйдет, писать будет поздно! Просто человека поджимали сроки, а то он планировал еще три четверти накатать. Вот теперь он и начал загодя. Короче, ждите — Армагеддон настанет, когда выйдет третий «Гейт». Человек уже пишет. И имя ему — Рейнджер.

А пока читайте что есть.

CHEATS

СТР. 146—147

- ◆ Blair Witch Project Volume 1: Rustin Parr
- ◆ Sanity: Alien's Artifact
- ◆ The Sims: Livin' Large
- ◆ Madden NHL 2001
- ◆ Vampire: The Masquerade — Redemption
- ◆ Half-Life: Opposing Force
- ◆ MTV Sports: Skateboarding
- ◆ Crimson Skies

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

DeusEx



Kiss



Компьютеры Formoza

в магазинах

компании «Белый ветер»



универсальная серия



КОМПЬЮТЕРЫ «FORMOZA» ЭТО СЕРЬЁЗНО!

Все модели универсальной серии «Формоза» созданы с использованием самых передовых технологий и сконфигурированы для достижения максимальной производительности в своем классе.

- INTEL® PENTIUM® III 500 MHz
- i810BX ● 64MB ● 6.4GB ● 3.5" ● 40x CD ● SVGA i752
- SB ● AT ● keyboard Chicony Ergo ● mouse Microsoft PS/2



образовательная серия



Твой прорыв в INTERNET!

Компьютер образовательной серии «TEEN» предназначен для домашнего использования. Полностью адаптирован для работы с Internet.

- INTEL® PENTIUM® III 700 MHz
- i440BX ● 64MB ● 8.4GB ● 3.5"
- 5x DVD ● SB Creative WaveTable 8MB
- SVGA ASUS AGP 16MB TNT TV
- modem PCI 56K ● ATX ● keyboard Chicony Ergo
- mouse Microsoft PS/2



корпоративная серия



ГРАФИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ «АЛЬТАИР»

Данная модель предназначена в первую очередь для профессиональной работы с графикой. Ядром системы является процессор Intel® Pentium® III с системой дополнительных команд, разработанных специально для задач моделирования трехмерных графических сцен. Трехмерное моделирование требует больших ресурсов памяти, дискового пространства и интенсивно использует процессор. Графическая станция «Альтаир» оптимальным образом настроена именно для таких задач.



- INTEL® PENTIUM® III 700 MHz
- SUPERMICRO Slot-1: i440BX P6SBU U2W SCSI
- 128 MB SDRAM PC100 ● 9.1 GB IBM DNES 309170 UW ● FDD 3.5"
- DIAMOND MONSTER MX300 VORTEX2 ● DIAMOND AGP 32M Viper V770 ● ATX 300W
- keyboard Chicony 7906 ERGO (PS/2) ● mouse Microsoft Ergomouse



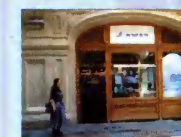
Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation

Компьютерный Супермаркет на Академической



пр-т. 60-летия Октября, д.20 (м. «Академическая»)
Время работы 9.00-21.00 (без перерывов и выходных)
Телефон: (7-095) 125-60-01, 129-75-86

Салон в ГУМ-е



Красная пл., д.3, 1 эт., 3 линия (м. «Театральная», «Пл. Революции»)
Время работы 9.00-21.00 (без перерывов и выходных)
Телефон: (7-095) 929-3159

Фирменный магазин «Ровер» на Ленинском



Ленинский пр., д.66 (м. «Университет»)

Время работы 9.00-21.00 (без перерывов и выходных)

Телефон: (7-095) 135-0006

Компьютерный Супермаркет на Октябрьском поле

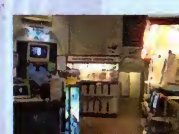


ул. Марш. Бирюзова, д.12 (м. «Октябрьское поле»)

Время работы 9.00-21.00 (без перерывов и выходных)

Телефон: (7-095) 198-6023, 198-6682

Компьютерный Супермаркет на Никольской



ул. Никольская, 10/2 (м. «Лубянка»)

Время работы 9.00-21.00 (без перерывов и выходных)

Телефон: (7-095) 928-7392, 928-7394

teen station

FORMOZA®
www.formoza.ru



на базе самого
современного
стандарта от INTEL®

Flex ATX

Конфигурация Teen Station

Процессор	Intel® Pentium® III 850 MHz
Материнская плата	MB Intel i810E D810EMO
Оперативная память	128Mb PC100
Жесткий диск	IDE 20Gb IBM
CD/DVD ROM	12x DVD Hitachi
Дисковод	LS-120 2x Panasonic
Видеокарта	on board i810
Звуковая карта	on board PCI 128 Creative
Сетевая карта	on board 10/100 Intel 82559
Модем	PCI 56K
Cooler	FC PGA
Корпус	Flex ATX
Монитор	RoverScan

Полностью подготовленный для работы с Internet компьютер TEEN предназначен прежде всего для использования дома. Конфигурации компьютеров TEEN содержат все необходимые элементы, присущие современному многофункциональному компьютеру: мощный процессор Intel® Pentium® III, ускоритель трехмерной графики, систему объемного звучания, проигрыватель CD и DVD, высокоскоростной модем для российских линий.



Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation

КОНЦЕРН
БЕЛЫЙ ВЕТЕР

ПОЦЕЛУЙ ПСИХОВАННОГО КЛОУНА

О погроме в цирке лжи и насилия

Константин Инин

The Starbearer

Bad Streets

Как известно, махать кулаками на пустом месте, может, и прикольно, но уж очень опасно для собственного здоровья. Могут, к примеру, отбить почки или что помягче. Поэтому первым делом вам, то есть герою, надобно отыскать оружие боя. Которое, собственно, совсем недалеко: по лестнице на второй этаж.

Спустившись со второго этажа, аккуратно разрезаем проволоку у стойки бара, не менее аккуратно нажимаем рычаг и быстро-быстро машем заточкой из стороны в сторону. Появившиеся монстры весьма плюгавенькие и рассыпаются от единственного прикосновения, но кусаются дай боже. Отразив первую атаку, выбираемся наружу и идем по коридору до ближайшей двери. Рядом лестница на второй этаж. Там несколько мясорубок, исправно клепавших Безголовых, но меч на то и нужен, чтобы им что-нибудь рубить. Патронами и еще кое-чем можно разжиться разломав искрящийся пульт ря-

дом с одной из дверей. Где-то там валяется ледомет с двумя обоймами патронов. Больше там ничего не валяется, посему добираемся до самого верха и сигаем в дырку с ключом. Ключ, хоть и не от квартиры, зато весьма недурственно открывает дверь с уровня.

Indigo Palace

Выбравшись наружу, поверните направо, протиснитесь между домами и разнесите все спаунеры и их питомцев, а потом принимайтесь за вскрытие дверей. С летучими мышками бороться бесполезно — только здоровье потеряете. Спустившись по лестнице, возьмите пулемет. После этого возвращайтесь на площадь и открывайте дверцу. Тут придется слегка повозиться с двумя адептами меча без магии (Blademaster), зато в награду дадут ботинки. Ботинки, между прочим, самая нужная вещь. Получив ее, вы перестанете застревать между ящиками. Ну и прыгать, естественно, станете на порядок лучше. Так хорошо, что сможете даже достать ключик от доков. И даже открыть им дверь.

Оказавшись в доках, вам предстоит немножко разобраться со злыми собачками и прочими Безголовыми. А вскарабкавшись по лестнице, увидите за решетками настоящего клоуна. Не смешного, зато с пушкой. После смерти не умирает, но и прохода не загорает, становясь прозрачным

Паспорт

KISS: Psycho Circus — Nightmare Child

Жанр: 3D-action

Разработчик: Third Law Interactive

Издатель: Gathering of Developers

URL: <http://www.godgames.com>



Знай: твой самый страшный враг — не толпы мелких монстров и не притаившийся за углом Psycho. Твой самый страшный враг — табуретка у стойки бара. Ибо так (по задумке или без оной) сотворили ее программисты. Это не шутка. Беда в том, что в самом деле неосторожное обращение с расставленными в баре табуретками может привести к самому непоправимому — застреванию



прямо на этой табуретке с возможностью покачиваться, но не двинуться с места. Сами можете себе представить, как обидно сотворить что-то подобное и быть вынужденным перегружаться после получаса победоносного отсутствия сейвов. Совет: не подходите близко. Подобный же эффект был замечен во втором эпизоде в месте стыка горы и небольшого бордюрика, отделявшего как бы бассейн (в который воды если и нальют, то только при очень хорошем поведении). Та же грустная история: «Не могу пошевелить ни рукой, ни головой». Ну, то есть пошевелить могу, но не более. К тому моменту я про табуретки уже забыл, расслабился — было неприятно. Общий вывод: старайтесь избегать подозрительных стыков и вообще мест скопления полигонов. Помните: полигоны — детям не игрушка! К чести программистов надо сказать, что других багов подобного рода замечено не было. Хороший ровный движок, шустро работающий даже не на очень новых ускорителях (TNT 1) и не самых быстрых процах (младшие Celeron'ы). И в 800*600. Но это я уже отвлекаюсь.

(такие вот дела). За ним локальная цель — золотое зеркальце, переносящее персонажа на следующий уровень.

Pain Plaza

Выбраться из складского помещения можно разбив парочку деревянных ящиков с ценным грузом. И по остаткам вскарабкаться на самый верх, где вы протиснетесь сквозь маленькую дырочку и тогда окажетесь у самых респаунеров. Убив всех, откроете себе выход в большой зал с армором. Чтобы достать его, придется спуститься вниз под

перекрестным огнем и нажать рубильник. Теперь вы, не побоюсь этого выражения, полубог во плоти. Спускаемся вниз и, пройдя тараном сквозь двери, откручиваем первый вентиль. Он перекрывает воду в центральном фонтане. Не бог весть что, но все равно геройство. Осталось спустить избыток

влаги, а сделать это можно из библиотеки (так говорит нам голос свыше).

Первым делом поворачивайте налево, там вас уже давно ждут (клоун восьминогий и собачки

душам и поднимитесь на этаж выше. И здесь инкубатор! Зато рядом лежит никому, кроме вас, не нужная пушка солидных размеров. Используя все, что можно, бегите назад к фонтану и поворачивайте на этот раз налево. Это и есть библиотека. Немного своеобразная, но все же библиотека. Без оздоровительных процедур даже и не пытайтесь входить внутрь: сметут и не заметят. Народа там буйного столько, что со всеми разом не управиться.

Зато за очередной дверью вы сможете в полной мере ощутить на себе все прелести положения Гулливера в стране великанов.

● Что таится в этом проходе? Ничего интересного — либо кнопка, либо еще одна пачка нечисти. Что туннель, что площадка, что переулок — в Kiss'e с интригами напряженка.



с Безголовыми). Увидели фонтан? Вот там рядом где-то есть универсам, в котором продают магические предметы (Magic Shop). Пробравшись туда через заднюю дверь, поговорите с владельцем по

Где-то в дебрях книг размером с дом спрятаны доспех (на второй лестнице сверните посередине вбок) и секретка. Возвращайтесь в человеческую библиотеку и устроьте читателям судный день.

● Такой очень маленький «Звездный десант». Существенно более безобидный, чем те, которые у Хайнлайна, но прыгают красиво.

В финальном акте трагедии судеб не забудьте повернуть большой вентиль и прыгнуть в пересохший фонтан.

Если бы это был конец! К сожалению, не все монстры были осчастливлены общением с вами. Остался Катализатор по имени Униспих — горячий парень на одном колесе. Не любит дробовик. Ответив на все вопросы, держите путь в канализацию — обязательный атрибут всех игр, приключений и путешествий. Может, поэтому я и не хожу в путешествия — ненавижу канализацию... Пробежав пару километров по, извините, экскрементам, поднимайтесь по лестнице вверх (если вниз, то найдете секретку) и примите с достойным, насколько это возможно, лицом кровавый бой. А наградой будет честь повернуть вентиль. Откачав воду из центрального водосборника, продолжайте свой путь по направлению к зеркалу. Это пара лестниц вверх и бесчисленное количество взмахов саблей.

Cathedral

Уверен, вы не успеете даже сохраниться — враги нападут на первой же секунде. Ваша задача — обежать собор и проникнуть на его территорию через заднюю дверь, кстати, тоже охраняемую. Попробуйте проникнуть в небольшую башенку, стоящую особняком от главного здания. В ней вы найдете кнут, при помощи которого можно зацепляться за разные колечки, крючки, сучки и перелезть через пропасти, как заправский ниндзя. Также кнут идеально приспособлен для уничтожения летающих существ и инкубаторов. Используя подобранное оружие, поднимитесь наверх, убейте Униспиха и достаньте жизненно необходимый ключ. Вот мы и внутри.

Мини-босс такой — это девушка необъятных размеров, разбрасывающаяся внутренностями. Жуткое зрелище. Забегая вперед, скажу, что позже они будут буквально на каждом шагу встречаться. За витражом подберите очередной армор и на выход. В сад, все в сад.

На этом уровне вы встретитесь с новыми насекомыми. Они сильны в ближней атаке, а так — членистоногие пуфики. Перед схваткой с толстой леди и Мастером вам покажут звезду, цель небольшой бойни. Прыгайте вниз и в правом дальнем углу поднимайтесь по замаскированной лестнице вверх. Обезав зал кругом, вы достигнете розовой звездочки, после, не теряя времени, ныряйте в центральный колодец. Выход недалеко.

Наступило время Massacre. Поочередно будете открывать двери и бить очередями по милым букашкам и прочим клоунам. Где-то под небесами, слушая гул колоколов, вы обретете спокойствие в самосозерцании.



Freak Show

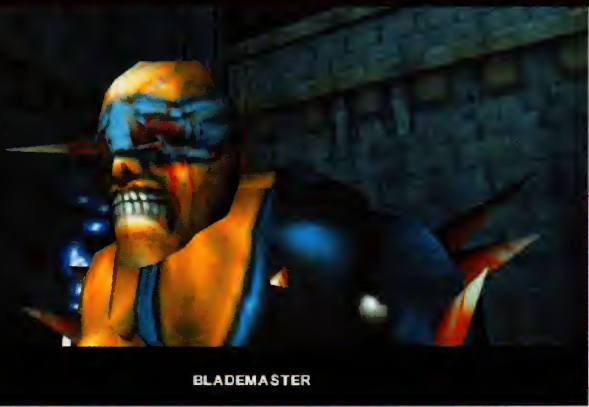
Пробуем найти маску и стать богом. Не самая легкая задача, но других в психодирке не ставят. Одно из самых гадких существ в цирке — товарищ, лоящийся пушечные ядра при по-

мощи живота. Таких не пробоешь ничем, да и скрыться от ручной пушки сложновато. Пушечников здесь немало, и зверствуют они именно по ночам. Перед тем как пройти на территорию цирка шапито проверьте билетную кассу на предмет оставшейся мелочи. Затем бегите к зеленому фургончику, там сподручнее всего войти. Цель — красная палатка больших размеров; внутри нее небольшой передвижной цирк, так что пострелять придется, и немало. Зато зеркало найдете. А маска спрятана наверху. Перебравшись на другую сторону, преодолейте небольшой мостик (под неусыпным наблюдением врагов) и следующем шатре нажмите кнопку на стене. Пора выйти на ринг и показать всем мощь оружия богов (секретка за деревянным перекрестием на стене). Но это еще не все...

Boss

Здесь нельзя сохранять!!! А большой злодей (как некстати!) упорно держится за свою жалкую жизнь. Лишать его здоровья придется три раза подряд, причем с каждой попыткой он будет свирепеть все больше и больше. Сначала Зло представит перед вами в виде маленького клоуна Фортунато в розовом автомобильчике и бомбами-кеглями. После регенерации его словно раздует, видимо, поэтому он начнет прыгать по арене, как заводной. Взрывы станут побольше и погромче. Вам остается бегать кругами и бичевать его кнутом и стрелять солью. В конце концов злодея раздует до крайности, и вам не поздоровится. Спасти вас смогут только удача и пара аптечек по периметру.

● Ночь, улица, фонарь, аптека. Если бы я не собрал аптечки, было бы один в один. Не подкопаться.



BLADEMASTER

● Вот он какой — дядька с самонаводящимися дисками. Выражение лица и само лицо внушают устойчивую веру в человечество, в его светлые идеалы и стремление ко всеобщему благоденствию.

СОВЕТЫ

Борьба с gesrawn'ом

1. Гвоздомет. Абсолютно идеальная вещь — разносит gesrawn с одного выстрела. Все, как в боевике: два залпа для расчистки (гранат в игре нет, приходится довольствоваться залпами), чтобы хотя прорваться к цели, сколько гадов останется в живых — неважно; один — на бегу, уже двигаясь в сторону gesrawn'a, для отбрасывания свеженародившихся; и один — в упор, прямо в середину этой гнусной железной клешни (рекомендуется бить по нижней клешне, проще будет). Верхняя половина с металлическим стуком падает на нижнюю, а мы уже отбежали далеко в сторону и продолжаем отбегать (с точки зрения кино неплохо было бы, чтобы за нашей спиной раздавался взрыв, но, повторюсь, гранат в игре нет).

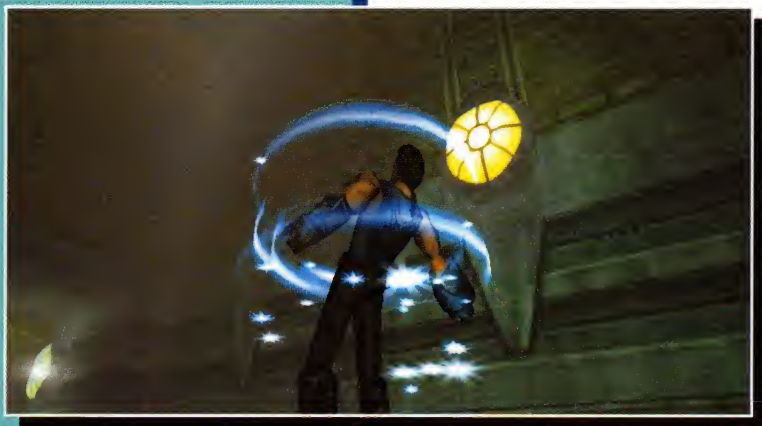
2. Пулемет. За неимением гвоздомета или в целях экономии патронов последнего. Идем наоборот, стараясь убить как можно больше монстров — и цели придется провести какое-то время, так что важно, чтобы не сильно мешали. Добравшись, спокойно и методично в течение трех секунд расстреливаем клешню. Все существенно более функционально и менее драйвово. Способ очень неудобен в случаях, когда gesrawn плодит плетущихся огнем собак: успевают сильно пожевать во время процедуры. Но надо так надо.

3. Ракетница. Иногда gesrawn'ы хорошо видно издалека, а монстрам, из них выскакивающим, хорошо видно вас, поэтому они бегут к вам сразу по появлению на свет, не скапливаясь у gesrawn'a и оставляя его все так же хорошо видимым. И абсолютно открытым для простых пуль и снарядов вообще. Почему не воспользоваться ситуацией?

И помните, gesrawn нужно убивать сразу. Как можно быстрее. Эта мысль очевидна, но в Kiss'e ее справедливость видна особенно ярко. Вы не просто не успеете расстрелять всех монстров до появления новых — вы даже не сильно уменьшите их количество. Я бы даже сказал, концентрацию. Подойдите очень близко — разве что тогда сможете заработать пару относительно спокойных секунд. Не больше. А лучше обратите внимание на способ 1. Рекомендуются.

МОНСТРЫ

Основной враг игрока. Кусающиеся, плюющиеся огнем, несящие на себе пулеметы — их много, много, много. Они идут в лобовую атаку, они прыгают с потолка за спиной, они валят из многочисленных respawn'ов — пожалуй, подавляющее большинство respawn'ов в игре плодит именно мелких монстров. И их приятнее всего убивать. Как отдельную разновидность удовольствия можно выделить замалывание headless'ов оружием ближнего боя: мелюзга мрет с одного удара (часто от одного удара мрут двое) и не может атаковать вас с расстояния. Удержание левой кнопки — и несколько десятков врагов перемалываются в капусту. С остальными сложнее, но пулемета вполне хватает. Более серьезные орудия имеет смысл применять разве что при столкновении с толпами, состоящими из монстров разного калибра. Чтобы избежать серьезного урона от мелких монстров, надо соблюдать два правила: стрелять мгновенно по обнаружении и ни в коем случае не лезть в толпу. Каким бы крутым вы себе ни казались. Окружат — кирдык: в угаре, как правило, даже не замечаешь, как убывает здоровье.



Средние монстры

Не такие большие и живучие, как Atachno Clown, но уже штучные, а не атакующие пачками. Как правило, их относительная хилость скомпенсирована сильной и агрессивной атакой, поэтому остерегаться их имеет смысл. В большой толпе старайтесь выносить их первыми: гоняющиеся за вами по всему уровню самонаводящиеся диски вряд ли поспособствуют спокойному, расслабленному отстрелу врагов. Фигачить монстров среднего калибра можно из абсолютно любого оружия — им хватает.

The Beastking

Earth Rift

Та же самая таверна, те же помещения, правда, немного побитые предыдущим посетителем. Подберите перчатки, а потом с их помощью разбейте сначала ящик (при-



зы), а затем и решетку. Спускаясь по лестнице, проследите, чтобы все синие черепа были хорошо выдвинуты на предмет кристаллов. Когда встретите спаунер Газоидов, спуститесь вниз и сразу направо в бар. Естественно, поставьте следующую

да (и откуда их столько у ребенка Зла?) и гигант с гантелями вместо кулаков, каждая кило по сто будет. Зовут мутанта соответственно — Strongman.

Дальше ничего сложного по маршруту, основную опасность

представляют флора и фауна. Скажу только, что через пропасть лучше перелететь с кнутом, а не Noclip'ом. На самом верху возле арены убейте летающего билетера (Tickets) и заходите на праздник жизни. Отбившись от Безголовых, выпавших из висающего над пропастью грузовика, поспешите нажать две кнопки. Они спрятаны в левом и правом коридорах от выхода. Потом пересекайте опустившуюся центральную колонну. А там... штурдели и собаки, отличный суповой набор для начинающего героя.

Borbid Manor

Гадалка посоветовала идти к гаражам, ибо оттуда легче всего добраться до цирка. Сказано — сделано. Побежали вперед по усадьбе. Когда окажетесь у широких ворот, обратите внимание на большое количество респавнов по бокам. Пора вплотную заняться ими, а то беды не избежать, тем более что рядом гаражные двери, открывающиеся после всеобщей кончины. В гараже спуститесь вниз и отберите у большой девушки ключ, который понадобится на верхнем уровне. Большая драка светит вам у автомобиля, это я и без гадалки предсказать могу.

На кухне вам придется поочередно открывать несколько дверей: ключ от второй лежит за первой, от третьей — за второй и т. д. Сплошные проблемы от тех, кто эти двери закрывал. Проникнув на хорошо охраняемую территорию библиотеки, подберите ключ над камином и броню. Теперь бегом в бильярдную, там есть еще один

• *Шире улыбки! Если срочно не зарядить этому уроду в тушу из гвоздомета, то из... ну, скажем, рук этого самого уроды вылетит птичка. Очень недружелюбная птичка.*



• *Такой тесак и ни одной жертвы! Ничего-ничего, мы еще им подметим много мелких уродов. Такой агрессивный веник: взмах от локтя, взмах в другую сторону, только пыль полетела.*

фальшивый камин, в который можно пролезть. Выползая в соседнюю комнату необязательно, лучше скорее поднимитесь на самый верх и на втором этаже библиотеки подберите золотой ключик. Скоро будут два паука-клоуна

и четыре спаунера, так что аккумуляторнее со здоровьем.

В музее сразу подобрать броню не получится, сначала повозитесь с дверями, ключами и прочими штучками. Например, в танцзале вам придется спуститься в подпольное помещение и вынырнуть где-то в районе секретки. Там еще проход есть в комнату с двумя Мозгами и ключом от витрины. Вернувшись в главный выставоч-

ятейшее испытание на прочность... В следующей зоне исполните нехитрую мелодию на органе, охраняемом Пушечником, и все твари выползут из своих нор на смертный бой, последний бой. Убив всех (а я надеюсь, у вас это получится с первого раза), еще раз используйте кнут, и окажетесь на территории цирка, а точнее, у зеркала-телепортатора, туда ведущего.

● *Посмотри себе в глаза и скажи... скажи... Нет, ничего много в голову не приходит, хоть вид «коколоинтеллектуальный». Не та игра для умных мыслей.*



ный зал, подберите все экспонаты и маленький ключик от выхода. Устроив маленькую войну на территории колокольни, не бойтесь подняться наверх и посмотреть на себя в зеркало.

Unholy Ground

Каждая могила прячет в себе полезный в хозяйстве приз или монстра, иногда встречаются открывашки для секреток, так что будьте внимательны и хорошенько осматривайте каждый саркофаг. За призами также можно сходить и в маленькую часовенку у входа (поглядите на красивую фреску). Теперь идем замаливать грехи в центральный храм. Пройдя пару-тройку метров, поверните налево и поднимитесь по почти отвесной лестнице наверх, там скрыты от посторонних глаз армор и кнопка. В качестве выхода сойдет и пробитая наспех дырка в полу, все равно за порчу имущества никто счет не предъявит.

Это маленький уровень, тут всего лишь пара секреток в могилах, девяносто семь монстров и куча патронов. Ближе к концу используйте кнут на кольце для подъема и приготовьтесь к коротким перебежкам под опускающимися плитами потолка. Пренебри-

Beast Pens

Дойдя до конца аллеи и остановившись у шлагбаума с замочной скважиной, воспользуйтесь кнутом и заберитесь на скалистый выступ, с него, как птичка, перелетите забор. А оттуда уже легко попасть на красный фургончик, где лежит ключ. Открыв проход в главный шатер, перестреляйте клоунов и отнимите у любителей посмеяться очередной ключ. История повторяется: у входа мочим собачек и паучков, внутри — зверинец и прочие сопутствующие гадости. Уверен, что в самом конце будет босс. Поспорим? Не отвлекаемся: в клетке с девушкой пройдите по натянутому канату и спрыгните за ограду, там совсем недалеко до выхода. Внимательнее к ящикам, они иногда платят за это. А вот и арена, здесь вот-вот случится Великая битва Титанов; занимайте места, дорогие зрители. Ого, да тут не только стрелять, но и думать надо: под-сказываю тем, кто пока не понял. Чтобы избежать появления новых клоунов со взрывчаткой, нажимайте только на круги с фиолетовой кнопкой! Вот такая сложная загадка. Заполучив заветный ключ, направляйтесь к боссу — минотавру.

Boss

Большой и рогатый. Больше ничего не скажу, потому что по сравнению с первым клоуном это нелепость случайная. Тут даже бежать быстро по кругу не надо. Бей и бей его хлыстом по голове, прячась за ящиками. Смешно, уважаемые читатели.

The Celestial

Wsat Wharf

Первым делом сбегайте за перчатками, не обращая внимания на приближающихся монстров, надевайте защиту и собирайте все пробирки, лежащие рядом. Взорвите решетку, а то она как-то нелепо дорогу перегородивает, и поверните в конце пути вентиль. Откроется какая-то неизвестная решетка, идем дальше. В самом низу, почти над пропастью с туманом, лежит кнут, а рядом второй вентиль для второй решетки. Рискнем и отправимся в путь по подводному царству. Нырять в широкую сточную трубу и попробуйте выплыть через противоположный конец. Кислорода обычно хватает, здесь главное — не задохнуться от радости, когда найдете сапоги. Возвращайтесь назад на сушу и запрыгивайте на ящики (теперь, слава Богу, такая возможность есть). Ключ от выхода лежит рядом, почти напротив, вся сложность в охране, а именно — в Силаче.

Черда залов на выживание: тут смешались в страстных объятиях Безголовые и Мозги, собаки и Газовщики. Не разберешь их без пол-литра, хорошо еще, они иногда друг с другом схватываются и на время забывают про маленького человека рядом.



● *По-нашему, по-бразильски! Так работает оружие ближнего боя у четвертого героя — мелкими и частыми разрядами. Электромясорубка: Kiss-style.*

МОНСТРЫ

Крупные монстры

Убивать надо ракетницей или гвоздометом. Это однозначно. Просто потому, что у них ОЧЕНЬ много хит-пойнтов. Стратегия убийства индивидуальна для каждого «большого»: здесь разработчики честно и в общем неплохо задействовали фантазию. Иногда надо идти напролом, иногда — стрелять из-за угла (благо AI такой, что враг за угол забежать не догадывается) или держать на большом расстоянии; в общем, с универсальной стратегией здесь плохо.

«Большие» практически не представляют собой никакой опасности, если вы столкнулись с ними один на один. Если большой гад возглавляет толпу мелких гадов, убегайте и сначала замалывайте мелких. Здоровее будете.

Летающие монстры

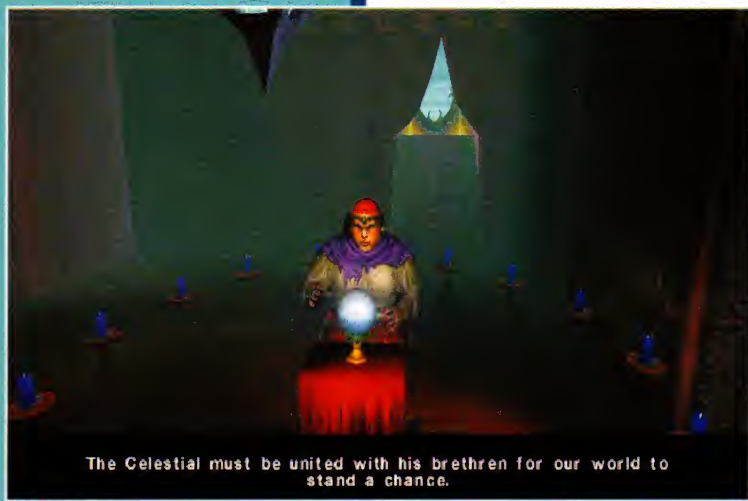
Уже первые Gas Bag'i заставляют воспринимать летунов как серьезных противников. Причины две: мощная и неприятная атака и резко повышенные возможности преследования. Преследования вас, очевидно. Вы бегом спускаетесь на этаж, оставляя далеко за спиной толпу рычащих и плюющихся огнем собак, и вам в лицо улыбается спустившийся через проем в полу Gas Bag. Неприятно.

Стратегия убийства, как правило, следующая: отбегаете от наземных подальше и быстро стреляете по летуну из гвоздомета или бьете его хлыстом. Гвоздомет особенно хорош — сказывается высокая кучность. Ракетница не прокатывает:

очень легко промахнуться; хлыст требует навыка, но зато позволяет достать врага на любом расстоянии. Впрочем, расстояния, неподвластные гвоздомету, встречаются редко.

СОВЕТЫ

«Двойка». Кроме своих основных функций, кнут пригоден разве что в ситуации полного отсутствия патронов. Впрочем, есть одно исключение — кнут бьет на любое расстояние строго по прямой и без рассеивания наносимого урона, поэтому если противник один и находится очень далеко... Что-то в таком духе. Снайперский кнут, иными словами. В остальном — слишком редко бьет для местных массированных атак.



The Celestial must be united with his brethren for our world to stand a chance.

«Тройка». Отличается от кнута тем, что на пулемете нельзя подтягиваться. В остальном — «на безрыбье и рак рыба». Пулемет стреляет очень быстро и с одного-двух попаданий убивает мелкого монстра, но, как правило, в борьбе с толпами таких монстров главное — не их убивать, а добраться до генератора и разнести его. Тут пулемет не прокатывает: пока ты будешь расстреливать генератор, тебя закусает насмерть. Гвоздомет, скажем, и стреляет мощнее, и пробивает свежеспаунившегося монстра, если генератор успевает выплюнуть нового гада, насквозь. Пулемет же сначала убьет подкрепление, потом расстреляет оседающее тело, только потом вернется к генератору. В общем, единственный случай толкового использования этой пушки это когда вы знаете, что народу очень много и стрелять придется непрерывно. Чтобы вы поворачивались, а пулемет стрелял. Вот тогда, пожалуй, «тройка» получает заслуженное признание — ненадолго, но получает.

«Четверка». Радость в вашей правой руке. Не поймите меня неправильно. Источник безоблачного счастья для того, кто находится со стороны приклада. Уже то, как стре-

Poison Plant

Ничего себе они здание построили, чтобы природу отравлять! Да сколько в это денег вбухано? Надо бы после насладиться на них налоговиков для проверки, а сейчас пройдемте на экскурсию. Слева от вас будет дверца — это шитовая для опускания моста. Попробовали понажимать кнопки? Тогда бегом к мосту, пока он опять не поднялся. Очень надеюсь, что вы абсолютно здоровы, потому что даже физкультурники здесь обычно не выживают, враги давят со всех сторон и сносят любого. Подобрал очередной кусок брони, вы встретитесь с новым чудом — невидимыми Безголовыми; конечно,

ключ. Дальше вам, как очень опытному игроку, советами надоедать не буду. Вскользь лишь упомяну, что на высокий приступок можно запрыгнуть со слухового окна.

Когда перейдете на второй этап, обратите внимание на секреты, она спрятана сразу над входом. Ваша задача теперь — целым добраться до самого верха, где открыть путь можно будет взорвав бочки с горючим. Еще пара-тройка трупов, несколько добытых в схватке ключей, и вы достигнете цели — следующей детали доспехов. На следующем уровне пройдитесь по трубам до потолка и потолкуйте (прикольное сочетание слов, не правда ли?) с толстой женщиной. Когда встретитесь с тремя Тикетами, знайте — за углом вас ждут воздушный шар и парочка спаунеров. Зато и зеркало недалеко.

Midway

Ищем маску, все ищем маску! От двери с электричеством надо пройти налево и вниз, потом нажать кнопку. Вход открыт. Что-



● Мрачный пейзаж, летают какие-то уроды, хиты, кстати, снимают, если близко подойти. Проникните, затушите окур, прижмите пушку покрепче (спокойно!) и продолжайте движение.

не совсем, но все равно пугает. Мало ли что они там впереди приготовили...

В новом корпусе войдите в кабинет справа и нажмите небольшую кнопку в стене, она открывает следующую дверь. Кстати, если вам очень хочется попасть в кабинет с переклинившей дверью, воспользуйтесь вентиляционной шахтой в комнате напротив. Убив паукообразного, пройдите в командный центр и спустите очищенную воду в первом и втором резервуарах (Unit 1, Unit 2). Результат покажут, что очень полезно, ибо прямо сейчас вам туда надо бежать. На дне каждой цистерны вы найдете по спаунеру и Газовику. Наслаждайтесь приятным обществом. Зато, если перелезете через забор, найдете ракетницу и новых врагов на свою голову (много врагов) и заветное зеркало!

Acropolis

Осталось чуть-чуть напрячься, и мирок будет освобожден от гадкого Зла. Пробежав по карнизу, остановитесь у спаунера, где громко играет музыка. Вот прямо здесь спрятан

Boss

Противника зовут Старгрэйв, словно насмехается над вами, Звездными. За такие дела пулю получить ничего не стоит. Противник стоит на высоких ходулях, поэтому слегка неуклюж и медлителен. Его главный секрет в небольших электрических станциях по периметру. Если вы заранее уничтожите их, стреляя в голубые диски, то можно считать врага поверженным.

The Demon

Doom Forge

Не провалитесь в самом начале уровня, как это сделал Безголовый (это просто так, предупреждение). Открыв рычагом дверь, надевайте перчатки, сжимайте крепко в руках топор и готовьтесь к веселью. Такое мощное оружие может только радовать, огорчать оно будет противника. Как всегда, прослушайте композицию Kiss в баре, подзарядите оружие и идите в подсобное помещение через стойку бара. Бесконечные подьемы когда-нибудь обязательно

закончатся, и вы придете к следующему трубному лабиринту. Выход из него есть, и очень простой: все время, не смотря ни на что, двигайтесь вверх. А там и армор лежит совсем ничейный, подбирайте его и выбивайте большое окно плавильного цеха. Вы уже опытный боец, и я не собираюсь учить вас пользоваться лифтом и прочими кнопками, сразу перескочу к мини-боссам.

А именно — к двум Униписхам. Они с огромной скоростью будут носиться по кругу и зажигать горелки на стенах. Когда все будут зажжены, огненный шторм охватит весь зал, и несдобровать смертным. Чтобы предотвратить Армагеддон, вам придется не менее резво тушить горелки, просто пробегаая мимо. Не тратьте время на бесполезную беготню, в процессе пожарных работ отстреливайте Психам конечности.

Molten Vein

Добыв ключ у Пушкаря, поднимитесь наверх на лифте и возьмите доспех, с ним как-то уверенней себя чувствуешь. Во второй части встречается серьезное препятствие, потрепавшее мне нервы:



прыжки через лаву на время. Приземляться придется на небольшие дрейфующие островки суши, потолки низки — постоянно головой задеваешь, да и лава на месте не стоит — прибывает и прибывает. Хорошо, что крутым оружием наградят (лучше всего против босса его использовать). На третьем этапе, когда дойдете до гигантских поршней, приглядитесь к столбам: там есть лесенка наверх, прилично замаскированная, на первый взгляд — обычный узор на стене. Там и до зеркала недалеко.

Nether Station

Попав кнутом в кольцо, подлетайте под потолок и вперед к утрамбовщику лавы. Над ним вы найдете доспех и выйдете к местной ветке метрополитена имени группы Kiss. Подождите немного, пока не

проедет поезд, и бросайтесь за ним вдогонку по рельсам до следующей станции. Добро пожаловать на выход. Сначала купите билет и продолжайте ваше увлекательное путешествие по туннелям. На станции Крис воспользуйтесь переходом на станцию Фрехлей, а оттуда по путям (чтобы не терять время) до Карр. Карту метро разбейте — повандализм тут одно удовольствие. Тем более что вам убежать через минуту на станцию Стенли.

Gloom Vale

Здесь вы найдете заветную маску, кучу неприятностей и пару радостных моментов кровавой бойни. Заодно проникнете в Цитадель Зла, большую и, конечно же, неприступную. Направляйтесь в красную палатку и успокойте ее обитателей: их столько там набилось, что и не пересчитать. В сере-

дине долгого пути отыщите обязательно (а то придется вернуться) билетик на шоу великого дрессировщика. Билетик сдать на кассе черепку, тогда предоставят доступ к блаженному телу босса. Его лучше готовить быстро при помощи пушки номер шесть, что представлена в поварском наборе головы дракона и напалмом. Пока тушка врага не остыла, перемещайтесь в последний мир.

Окончание

Ура, мы в финале! Гордость переполняет мое сердце; глядя на ваши успехи, я умиляюсь и плачу. Но уже от горя, вы же не знаете, ЧТО вас ждет впереди. Стоило ли тратить столько времени, если



в конце все равно выиграет Зло? А может, и не выиграет, сейчас посмотрим. Я перескакиваю к финальному сражению, а вам еще предстоит разворошить парочку осиних гнезд.

Битва за мир во всем мире начнется в большом круглом зале, и, как правильно сказала гадалка, тут даже стены против вас. Точнее, глаза на стене (меня так раньше в детстве пугали). Ребенок Зла пока не родился, поэтому займемся работой офтальмолога. Я выбрал для прохождения уровня Демона... и не ошибся. С глазами нижнего уровня просто великолепно справился топор, а для расположенных выше хорошо применить оружие номер пять. Сначала очистил одно крыло, передохнул и пошел во второе. С ребенком хлопот много было, и решились они драконом огнем, все остальное слишком медленно отнимало у него жизнь. Будьте готовы ко второму перевоплощению Зла.

Пожалуй, все... И, как всегда, удачи вам. Пойте с нами, пойте лучше нас. **MG**

СОВЕТЫ

ляет этот агрегат (более того, даже то, как он выглядит) вселяет уверенность в том, что монстры не пройдут. Ни к вам, ни от вас. Эксперимент подтверждает справедливость ощущений: как уже отмечалось в ревью, у гвоздомета очень странное рассеивание. Если враг один, то ему достается полная порция гвоздей. Если огонь ведется по толпе, то радиус поражения весьма значителен, центр получает столько же, сколько и одиночный враг, а все, кто по краям, еще полстолько. В общем, может быть, ничего странного в рассеянии и нет и это убой-

ная сила такая, но даже как-то не верится. Да, для полноты счастья: вас выстрел гвоздомета не задевает — очевидно, но все же хочется уточнить. То есть это такая безопасная ракетница. Подходит абсолютно для всего — век бы именно ею монстров расстреливал (в пределах Kiss'a, разумеется, потому что иначе как-то все же скучно), лишь бы патронов хватало. Вот разве что на больших расстояниях рассеивается слегка (и то слегка).

«Пятерка». Местная ракетница абсолютно непригодна для расстрела местных толп — слишком маленький радиус действия и splash damage. Ну, действительно слишком маленький. Однако широкая душа разработчиков, подвигшая их наделять больших монстров немереным количеством хитов, дала ракетнице работу: монстры, большие во всех смыслах, уворачиваться не умеют, промахнуться трудно, знай фигачь. Четыре попадания — и слон мертв. С близкого расстояния все же лучше не стрелять — все-таки какой-никакой, а радиус поражения есть.



● «Пяти полным ходом у Децла дома, гуляют все девчонки и парни района». Ну согласитесь, что именно так это и выглядит — даже дверь открывать не надо, гости сами так и валят. Кстати, в этой ситуации следует особое внимание обратить на respawns — там, сверху.

Только в магазинах компании Formoza с 1 по 9 декабря!

Новый суперкомпьютер Formoza на базе процессора Intel® Pentium® 4!



Передовая технология для Интернета — и не только.



www.formoza.ru

- ▼ **ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ**
м. «АВИАМОТОРНАЯ», ул. Авиамоторная, 57
тел./факс (095) 234-2164 (5 линий)
- ▼ **ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО**
м. «Беляево», ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-1301, 330-1312, 330-1322, 330-2434, 330-2767

- ▼ **ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ**
м. «Дмитровская», ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-4400 (10 линий), 210-9720 (5 линий)
- ▼ **ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД**
м. «Китай-город», Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-2452, 728-4004
- ▼ **ФОРМОЗА-ОРЕХОВО**
м. «Домодедовская», ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-0190, 393-4987, 393-8718



ПОСЛЕДНИЙ РОЛЕВОЙ ГЕРОЙ

О ВЫЖИВАНИИ В ТЕХНОГЕННОМ МИРЕ

Здравствуй, дорогой читатель. В этой статье я расскажу тебе о новой увлекательной игре Deus Ex (а вовсе не Deu Sex, как часто произносят это название). Хотя разработчики и говорили о сверхновом шаге в жанре Action/RPG, но по-настоящему революционных изменений не так уж много. Насмотревшись американских фильмов постапокалиптического и псевдокиберпанковского характера, наигравшись в Фифа (в смысле который вор, а не футбол), создали махровый блокбастер.

Иван Александров



Навороченный геймплей, стильные персонажи а-ля Голливуд, не очень мощные перестрелки и крутая модная фишка с разными загадками: типа игрок должен думать. И еще, игру можно проходить несколькими способами. Это, кстати, реально, хотя «разные способы» влияют лишь на детали игрового процесса. Сюжет же остается линейным. Можно сказать, что на этом фронте все без изменений.

Если не подходить к игре с точки зрения идеологии, то продукт смотрится на уровне. Полигональных глюков немного, и они не сильно бросаются в глаза. Ну разные там сверхспособности и прочее, и прочее. Эдакий шпионский экшн для широких масс. А вот и прохождение; предназначено оно для всяких там «фанатов крутых и модных игр в стиле американ кинопопса», которые даже не в состоянии разобраться в игре сами, а ждут солюши, чтобы типа все просто казалось. Voila!

Нью-Йорк

Итак, вы начинаете свое первое задание на пристани. Поговорив с Полом, направляйтесь в штаб

квартиру Unatco. Там вас встретит сержант Каплан и даст ценные сведения, при необходимости есть возможность докупить у него боеприпасы. Теперь идите к статуе Свободы. По дороге вы увидите ящики, на одном из которых лежит датакуб. Прочитав сообщение, вы получите код доступа к вражеской охранной системе. Подойдите к дверям, находящимся у подножия статуи, и с помощью панели терминала, расположенной справа, отключите камеру слежения и пушку. Ключ от этой двери можно достать у Харлея Флибента, проживающего в северных доках.

Заходите внутрь статуи. Справа за красными лучами находится заложник Гюнтер, которого необходимо освободить. Проникнуть к нему можно через вентиляционную систему. Вызволив из плена коллегу, идите по главной лестнице наверх в командный центр. Поднявшись туда, вы уви-

дите главаря террористов — его необходимо арестовать. Возвращайтесь в генштаб, около него вы встретите Пола.

Зайдя внутрь, идите в офис Мандерли. Перед дверью вас встретит секретарша, которая сообщит пароль и логин вашей электронной почты. Поговорив с боссом, идите к Сэму Картеру, а также не забудьте заглянуть в медпункт, где вас ожидает

Паспорт

Deus Ex

Жанр:

Action/RPG

Издатель:

Eidos Interactive

Разработчик:

Ion Storm

URL

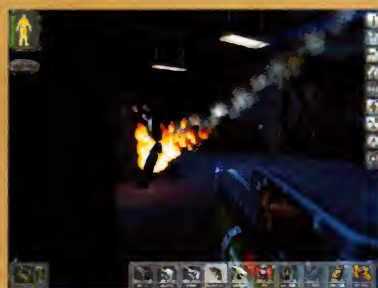
<http://www.ionstorm.com>

• Агент Гюнтер, если не сказать «Пергюнтер». И это соединение терминатора и черепашки ниндзя они называют олицетворением кагебешника будущего! Мне, например, его с первого взгляда стало очень жально.



СОВЕТЫ

В Deus Ex оружие занимает достаточно важную роль. Его выбор определяет стиль прохождения игры: тихие маневры под носом у супостата или же крупномасштабные бои с использованием тяжелой артиллерии. Во время игры каждое оружие можно во много раз улучшить, навешивая на него разные глушители, дульные тормоза, лазерные прицелы и прочее в том же роде. В совокупности с ростом самих умений, ближе к концу игры, мощь той же снайперской винтовки возрастает очень ощутимо, а дуло почти перестает трястись во время прицеливания (именно эта особенность затрудняет использование снайперки в начале игры).



ОРУЖИЕ

В игре представлен довольно широкий выбор предметов убийства: пистолеты, гранатометы, дробовики, винтовки, автоматы, гранаты, огнеметы...

Большие возможности подразумевают большую ответственность. Так в Deus Ex'e вы не сможете одинаково хорошо владеть всеми видами оружия: придется остановиться на развитии одного, в крайнем случае двух навыков. Ведь остальные способности тоже надо развивать, без знания электроники и навыков взлома даже самый кровожадный маньяк в какой-то момент окажется в тупике.



Джеймс Риес. Затем выходите из штаба и идите на пристань к катеру, который доставит вас на противоположный берег.

Выйдя из катера, первым делом поговорите с Анной Наварро. Затем идите к зданию замка Клинтон. При поддержке солдат Unatco подавите сопротивление террористов. Зайдя в будку, берите с полки ключ. В соседней комнате есть запертый ящик — в нем лежит датакуб, сообщающий пароль доступа в подземелье замка. За запертой дверью находится кодовый замок, открывающий проход в подвал.

Итак, спускайтесь вниз и идите в левую дверь. Пробирайтесь на склад. В комнате справа лежит канистра амброзии. Берите ее и возвращайтесь к входу в замок. После разговора с Анной идите в метро и поезжайте до станции Hell's Kitchen. Пообщавшись там с Полом, выходите на улицу. Идите прямо до угла, затем сворачивайте налево. Рядом с дверью, между бочек, лежит датакуб. Теперь заходите в дверь — вы окажетесь в баре Underworld Tavern.

Поговорив с посетителями, и непременно с пилотом Джоком, возвращайтесь на станцию Hell's Kitchen. Найдя спускающиеся под землю ступеньки, расположенные поблизости от выхода из метро, поговорите с полицейским, а затем идите в открывшуюся дверь, садитесь на лифт и жмите кнопку вниз.

Не обращайте внимания на лазерные лучи — охранная система все равно не работает. Поговорите со Смаглером. Возвращайтесь на улицу Hell's Kitchen и идите в двери отеля. Поговорите с вахтером, берите из ячейки ключ и поднимайтесь на 2-й этаж. Освободив там двух заложников, идите к ближайшей закрытой двери и открывайте ее ключом. Очутившись в номере, выбирайтесь через окно и лезьте в ближайший люк. Теперь нужно найти Форда Шика, с которым вам необходимо поговорить. После долгого разговора возвращайтесь на поверхность и идите в складской район (Warehouse District), попасть в который можно через здание с вывеской Osgood&Sons Imports.

Перебираясь по кровлям домов, вы вскоре окажетесь на крыше со спутниковыми антеннами. Перепрыгните лазерный луч и спускайтесь к генератору, рас-

Сержантские советы

Первым делом надо сказать о прокачивании навыков вашего персонажа. Когда получите определенное количество очков для улучшения одного из навыков, решите, что для вас в данный момент важнее всего.

Всего есть одиннадцать навыков. Взлом, обращение с компьютером, первая помощь, плавание, выносливость, электроника, владение пистолетами, холодным оружием, гранатами, винтовками и тяжелым оружием.

Лично я развивал технику владения пистолетами и тяжелым оружием, а также осваивал компьютеры и электронику. Это не является единственно правильным выбором, и каждый может развивать именно то, что ему ближе всего.

положенному на нижнем этаже здания. Обыскивайте трупы — один из них имеет при себе ключ. Достигнув нижнего этажа, расстреляйте стоящие возле генератора бочки и выходите на улицу.

Взобравшись на крышу здания с антеннами, поговорите с Гюнтером, после чего идите к вертолету, который отвезет вас на Остров свободы.

Зайдя в генштаб Unatco, идите в офис Мандерли. Перед входом вы встретите Анну и секретаршу. Шеф занят, и секретарша просит вас подождать.

Подойдя к двери кабинета, вы услышите в высшей степени интересную беседу босса с представителем правительства. По окончании этого разговора двери кабинета будут открыты. Поговорите с чиновником, затем

с Мандерли, а потом послушайте диалог шефа и взбешенной Анны. Выходите на улицу и улетайте на следующее задание.

Вас отвезут на улицу Battery Park. Заходите в подземный переход, идите в лифт и спускайтесь вниз. Выйдя из кабины, двигайтесь по тоннелю на станцию метро. Пообщавшись с людьми, пройдите вперед по путям и ищите в темноте дверь. Бревна, которыми завалено пространство за дверью, взрывайте гранатой. Идите в образовавшийся проход, перепрыгивайте через пар и поворачивайте два маленьких вентиля. Поговорите с Чарли Фаном: он сообщит вам код секретного прохода (под раковиной) в женском туалете. Забравшись в потайной лаз, двигайтесь по тоннелю в помещение с кирпичной кладкой. Нажав на один из кирпичей, вы откроете тайное убежище лидера террористов. Убивать его не стоит, хотя это личное дело каждого человека, в Deus Ex безвыходных ситуаций почти нет. Вернувшись на станцию, заходите в мужской туалет, где находится переход на Hellbase. Вам туда.

Миновав несколько препятствий, вы окажетесь возле большой ямы, заполненной водой. Нырять туда, затем, проплыв по подводному тоннелю, выбирайтесь на берег. Карабкайтесь по лестнице и вы окажетесь около входа в здание, которое охраняют боты. Пробравшись к двери, открывайте ее и заходите внутрь. Поднимайте люк в полу и плывите по проходу. Выбравшись на пристань, идите к складу. Пройдя через северные ворота, вы увидите перед собой большое здание.

Зайдя туда, поднимайтесь на второй этаж. Направляйтесь в спальню и вскрывайте ближайший левый ящик. Узнав код, идите к запертой двери и открывайте ее этим кодом. Это вход в ангар.

Не стреляйте в террористов — у них с вами перемирие. Идите к самолету и поговорите с Полом. Последний контейнер с амброзией и контейнер с аугментационной канистрой находятся

под кодовым замком. Поднимайтесь на средний этаж и направляйтесь в хвостовую часть самолета. Там вас ждет Иван Лебедев. Пристрелите террориста, затем загляните под кровать: там есть датакуб с кодом от



• Вот так и проходят трудные ночи агентов Unatco: непрерывный отстрел террористов, потом сослуживцев, а дальше, видимо, и мирных граждан.



контейнера с аугментационной канистрой. Взяв канистру, возвращайтесь в ангар, а затем на посадочную площадку. Там будет ждать вертолет, который доставит вас к генштабу Unatco.

Зайдя в штаб, поговорите с секретаршей и шефом. Затем — с доктором и Волтом Симонсом. Возвращайтесь на поверхность и улетаите на вертолете.

Вас опять закинули на улицу Hell's Kitchen. Идите в отель. В одном из гостиничных номеров вы найдете Пола. Поговорив с ним, спустайтесь на первый этаж. Зайдя за стойку, побеседуйте с Гельбертом Рентоном, после чего ждите появления Джоджо. Убивайте его и выходите на улицу.

Идите в арку, расположенную рядом с главным входом в бар Underworld Tavern. Пройдя по узкому проходу, увидите здание, в котором раньше располагался генератор. Поднявшись на второй этаж этого дома, вы обнаружите две рубки. В одной из них есть датакуб с кодом активации люка в полу нижнего этажа. На третьем этаже найдите комнату, заполненную ядовитым газом. Включите вентиляцию, а затем открывайте при помощи имеющегося здесь пульта люк.

Возвращайтесь вниз и спустайтесь в открывшийся проход. Исследовав подземные лазы, вы вскоре найдете несколько помещений, в одном из которых находится наклонная лестница, ведущая на поверхность.

Снова заходите внутрь здания, поднимайтесь на крышу и идите в рубку. Вторая половина рубки отделена от первой дверью, которую вам надлежит открыть при помощи компьютера. Пароли вам неизвестны, однако если ваш Computer-skill находится на уров-

• *Солдат беседует с секретаршей. Почти что идиллическая картина. И еще приятно, что ни он, ни она не обезображены всякими контактами, фонариками и прочим. Нормальные люди все таки останутся. Это ободряет.*

не хотя бы Trained, то вы прекрасно обойдетесь и без них.

Итак, взломав компьютерный пароль, нажмите в появившемся окне кнопку Broadcast Message. Теперь Дентон — террорист, злоумышленник, предатель, переметнувшийся на сторону врага, вообще Нехороший человек.

Возвращайтесь на улицу Hell's Kitchen и идите в отель. Поднявшись в номер, поговорите с По-

• *Непрерывные бои на улицах ночного города длятся в течение всей игры. Только спрашивать вы будете то на стороне правительства, то на стороне террористов.*



лом, он сообщит код — 6282.

Следуя указаниям Пола, лезьте в окно. Можете полюбоваться, как ваш брат героически противостоит атаке Unatco.

Пробирайтесь к метро. Пообщайтесь там с Сандрой и открывайте вход на станцию при помощи кода, данного Полом. Спускайтесь по лестнице и уезжайте на поезде на станцию Battery Park, где вас будет ждать Анна. Спасайтесь от нее бегством, но в конце концов выйдя на поверхность, вы окажетесь в засаде и сдадитесь или умрете от пуль бывших сослуживцев.

Секретная база MJ12

Вы очутились в тюрьме, расположенной в самом сердце секретной службы MJ12. После разговора свет в камере погаснет, а затем снова вспыхнет.

Выбравшись наружу, ползите вперед. Взяв лежащую на ящике дубинку, уничтожьте ею охранника и заберите у него пистолет. Застрелив второго охранника, вы приобретете автомат. Прочитав лежащий на столе датакуб и взяв в ящике тумбочки электрошок, возвращайтесь к закрытым камерам и отпирайте их. В одной из них вы встретите собрата-террориста. Открывайте главные ворота и покидайте тюрьму. Далее идите через командный центр в лаборатории.

Поговорив с доктором Моро, вы узнаете код — 0199. Далее идите в морг, читайте там два датакуба. Посмотрите на тело Пола, запомните код, который вам передадут в сообщении, и возвращайтесь к дверям тюрьмы.

Теперь спускайтесь по длинной наклонной лестнице. Поднявшись затем на верхний этаж здания, вы обнаружите датакуб с кодом, открывающим двери

СОВЕТЫ

Холодное оружие

THE PROD

Шокер — оружие ближнего боя. Электрический разряд выведет из строя врага, и он тут же рухнет без сознания на землю. Шокер идеально использовать, подкравшись к супостату сзади. Но не забывайте переносить трупы подальше от людных мест: если труп обнаружат, то у вас будет куча неприятностей, а главное, пропадет преимущество внезапного нападения. Шокер работает на батарейках и запас энергии ограничен. Чтобы не оказаться в неприятной ситуации, всегда об этом помните.

THE BATON

Дубинка переключалась в Deus Ex из Thief'a. Предназначена для битья супостатов сзади по бестолковке. Очень эффективна на начальной стадии игры.

CROWBAR

Фомка используется в основном для вскрывания ящиков методом жесткого взлома. Но используется зачастую и как оружие. Лично мне Фомка кажется слабоватой, а ящики можно и ножом, и дубинкой в крайнем случае вскрывать.

THE KNIFE

Нож, как и все вышеперечисленные виды оружия, хорош для ударов в спину из-за угла. Используется в основном, когда у вас дефицит с патронами, что случается очень даже часто.

PEPPER SPRAY

Баллончик с перцем — такие обычно продают в магазинах. Используется для ошеломления противника и дальнейшего его уничтожения оружием помощнее. Противник, конечно, может убежать, но это, поверьте, не серьезно. Агент Unatco с газовым баллончиком... Хотя, может, в этом что-то есть. Может быть...

THROWING KNIVES

Метательные ножи и в Африке — метательные ножи. Правда, здесь вы не сможете одним точным броском завалить ничего не подозревающего охранника. Тут вам придется его фактически нашить ножами, прежде чем он тихо загнется.

СОВЕТЫ

Пистолеты

10 mm PISTOL

Пистолет — обычное табельное оружие, используемое всеми членами Unatco. Не самое мощное оружие, но подчас кроме пистолета у вас ничего не остается, и хочешь не хочешь, а приходится использовать его. При каждом удобном случае модернизируйте его, результат превзойдет все ожидания.



MINICROSSBOW

Миниарбалет интересен тем, что к нему прилагаются разные типы боеприпасов. Если обычные дротики слабы и ничем не примечательны, то о дротиках с транквилизатором надо поговорить отдельно. Раненный дротиком оппонент вскоре забегает, а потом упадет без чувств. Очень удобно, а главное тихо. Есть еще дротики со вспышкой, но используют их они для отвлечения взглядов охраны.

STEALTH PISTOL

Этот пистолет — чрезвычайно тихая модель. По мощности он уступает обычному пистолету, но вот скорострельность у него больше, да и лишний шум никому не нужен.



• Штаб-квартира Unatco. Дентон приходит на прием к боссу со снайперской винтовкой наперевес, и никого это не удивляет. Как все же изменчивы нравы людей.

оружейного склада. Спустившись на первый этаж помещения, идите по длинной лестнице к оружейному складу. Не связывайтесь с парой огромных Military Bot'ов, а ползите к дверям. Зайдя на склад, собирайте все необходимые вещи.

Вернувшись в тюрьму, схватите вашего друга-террориста и идите вместе с ним в командный центр. Оттуда пробирайтесь по коридору на базу Unatco. В медпункте поговорите с доктором. Компьютер в коридоре напротив оружейного склада даст вам возможность активировать первую кнопку убийства Анны Наварро.

После разговора с Сэмом Картером вы попадаете внутрь склада. Поднимайтесь на второй уровень. В комнате с банкоматами поговорите с Шенон и идите к Мандерли. Шеф беседует с голограммой Волтона Симонсона. Поговорите с ними, а затем убейте. Взломав компьютер начальника, активируйте вторую кнопку уничтожения Анны.

Поднявшись на первый уровень, поболтайте с обреченной Анной, которая взорвется на ваших глазах. Пройдя к Алексу Джекобсону, поговорите с ним, затем вновь поднимайтесь на первый уровень, открывайте ключом дверь и поднимайтесь на поверхность острова. В который раз садитесь в вертолет и улетайте прочь.

Гонконг

Зайдя в одну из рубок на втором этаже ангара, отключите камеры, а затем откройте вентиляционную решетку и спускайтесь вниз по лестнице. Блуждая по трубам, вы вскоре найдете в одном из ответвлений решетку, под которой находится душевая — спускайтесь туда. Далее, попутно уничто-

жая солдат, пробирайтесь на второй этаж казармы. Берите в одном из ящиков ключ и снова залезайте в вентиляционную трубу. Возвращайтесь в ангар и открывайте ранее запертую рубку. Взломав пульт, вскройте пол ангара и дайте Джоку выстрелить в дверь. За этой дверью есть лифт, воспользовавшись им, вы окажетесь на рынке.

а затем идите в клуб «Счастливые деньги».

Побеседовав с Сингом, Тагом и барменом, зайдите в склад, находящийся за стойкой. Здесь есть вход в секретный штаб Red Arrow. Поговорив с одним из членов совета, идите к Максу Чену. После того как члены триады отобьют нападение солдат MJ12, возвращайтесь к Гордону Квику.



• «Игра в бильярд была лишь повод для них, чтобы показать, как разработчики думают о мельчайших деталях игры. Правда, детали уже со времен Дюка остаются одними и теми же. Вот если бы игровые автоматы с файтингами поставили, как в Роджере Вилко. Видно, не дождемся.

Неподалеку от рынка вы увидите здание, у которого стоит вооруженный охранник Гордон Квик. Поговорив с ним, идите в бар Old China Hand. Побеседовав с посетителями и барменом, идите через кухню к холодильнику. За ним можно обнаружить проход, ведущий к центральному каналу. Далее плывите к корабельному каналу. Выбирайтесь на берег и направляйтесь по левой стороне центральной улицы затопленного квартала на дорогу Тонночи.

Идите в отель. За стойкой есть небольшая комната с пультом, при помощи которого можно открыть дверь в лифт. Последний располагается на улице в подворотне. Воспользовавшись на левым подъемником, вы окажетесь в апартаментах Мегги Чоу. К ней вас проводит горничная. После долгого разговора идите в второй этаж апартаментов. Рядом с лифтом есть слабый участок стены. Взрывайте его гранатой и бегите в образовавшийся проход. Избавившись от охранников, взломайте пульт и отключите защитное поле вокруг наномеча. Далее включайте прожектор и смотрите голограмму. Спустившись на улицу, возвращайтесь на рынок. Поговорите с Гордоном,

Теперь Гордон все-таки пустит вас внутрь. Пройдя через двор, спускайтесь на первый этаж здания и идите в проход, находящийся за большой картиной.

После разговора с Трейсером Тонгом отыщите Алекса Джекобсона. Он поможет вам освободиться от killswitches. Вторично поговорив с Трейсером, возвращайтесь на рынок. Открывайте дверь Versa Life и поднимайтесь на лифте вверх, а потом по лестнице в рубку. Поговорив с секретаршей, создайте в ее компьютере

Сержантские советы

Не пренебрегайте компасом. С его помощью вы не заблудитесь в трех соснах, и вам не придется метаться из стороны в сторону по коллекторам канализации, а это, скажу я вам, чрезвычайно неприятно.

ре временный пароль. Затем идите к двери с кодовым замком, вводите этот пароль и спускайтесь на лифте в лабораторию.

Поднявшись по лестнице за статуей, вы окажетесь в комнате охраны. Взломав пульт, идите в комнату напротив, где найдете два датакуба. Зайдя на кухню,

прочитайте третье сообщение. В туалете забирайтесь в вентиляционную трубу. Ползите в шахту, спускайтесь на ее дно и открывайте ближайшую решетку. Вы окажетесь в лаборатории. В конце помещения вы найдете ключ.

Итак, открывайте дверь и идите по коридору в соседнюю лабораторию. Поднимайтесь на лифте на второй этаж, взламывайте компьютер и нажимайте на виртуальную кнопку. Здесь же вы найдете выход в зал со скульптурой руки. Возвращайтесь через этот проход на рынок.

Далее отправляйтесь в храм, где вас ожидают оба лидера триад. Закончив разговор, идите вместе с ними праздновать в клуб. После вечеринки зайдите к Трейсеру. Поговорите с ним, и Тонг даст вам пароль. Затем возвращайтесь в лабораторию. Идите по коридору Level2 Access, открывайте дверь и уезжайте на лифте.

Выйдя из лифта, откройте вентиляционную решетку в полу и лезьте в трубу. Ползите вглубь трубы, открывайте кнопкой наклонную решетку и выходите в конец коридора. Затем возвращайтесь к кнопке, повторно нажимайте ее и быстро убегайте назад. Лестница будет открыта. Далее идите к стеклу, за которым находится шахта Universal Constructor'a. Взломав панель в соседней комнате, жмите две виртуальные кнопки. Затем жмите кнопку на стене, а потом идите к компьютеру. Взломав систему, снова жмите две виртуальные кнопки. Теперь спускайтесь на нижний этаж шахты. Поговорив с Мэгги, пристрелите ее. Идите на первый этаж к кодовому замку и разрушите с его помощью Universal Constructor. Бегите к основанию колонны и ныряйте в трубу, по стенке которой идет лестница. В конце трубы вас подхватит течение и вышвырнет в помещение с другими трубами. Выбравшись из воды, лезьте в нору и идите к Трейсеру. Поговорив с ним, выходите во двор и летите в Нью-Йорк.

Нью-Йорк

Джон доставил вас в Нью-Йорк на улицу Hell's Kitchen. Зайдите в бар Underworld Tavern. Поговорив с посетителями и барменом, возвращайтесь на улицу. Отыщите Джо Грина, которого необходимо убить. Теперь вам нужен Сентон Доуд. Он находится где-то в развалинах Osgood&Sons Imports. Поговорив с ним, поднимайтесь на крышу здания и улетайте на вертолете.

Сержантские советы

Другая ветвь прокачки персонажа заключается в загрузке различных имплантантов. Найдя специальный имплантационный модуль, направляйтесь к ближайшему медицинскому боту и с его помощью загрузите доступный вам имплантант. Имплантанты, отвечающие за разные функции, загружаются в какую-то часть тела, придавая Дентону новые способности, такие, как инфракрасное зрение, бесшумный шаг, противостояние радиации, хакерские способности и тому подобное. Вам предоставляется полная свобода выбора способностей и их развития.

Бруклин

Итак, вы попали в Бруклин. Открыв решетку, вы окажетесь возле двух домиков и ворот, которые можно открыть с помощью ключа охранника. Подняв расположенную рядом с одним из домиков решетку, спускайтесь и идите вперед по подземному тоннелю. Преодолев несколько препятствий, поднимайтесь по ближайшей лестнице на улицу. Вы окажетесь между двумя складами. Сначала зайдите на правый склад. В туалете можно найти датакуб с кодом 0909. Рядом в кабинете есть пульт, с помощью которого отключаются камеры и турели, а также открывается дверь. Теперь поднимайтесь по лестнице и идите к мосту. Открыв дверь в конце его, вы окажетесь на втором этаже второго склада. Далее идите в будку и жмите там три кнопки, которые откроют три маленькие ком-



наты, и над ними сразу же появится импровизированная лестница из плит, висящих под потолком. По этим плитам можно перебраться на другую сторону склада к еще одной будке. Там есть вентилятор, поверните его и идите к вышке. Подняв-

шись по лестнице рядом, откройте дверь кодом 0909 и заходите внутрь.

Отыщите длинный мостик, идущий вдоль дока, внутри которого стоит корабль. Пройдите по нему налево в конец пристани. За дверью вы обнаружите лифт, поднимайтесь на нем вверх в рубку с кнопкой. Нажав на эту кнопку, спускайтесь на лифте и забирайтесь на палубу корабля. Пройдите по пандусу и откройте дверь в рубку. Поднявшись по лестнице на третий уровень, идите к двери с надписью Sickbay. За ней есть датакуб с кодом 9753 и ключ. После того как вы обследуете корабль, спускайтесь вниз на первый уровень и отпирайте закрытую дверь ключом.

Спустившись по паре лестниц, вы попадете в большое помещение. Взорвите панель Spot на стене — это откроет дверь с кодовым замком. Затем с помощью одного из пультов поднимите мост (9753). Далее идите по нему к двум комнаткам. Выбравшись из окна правого помещения, вы окажетесь на трубе, ведущей к еще одной панели Spot. Взорвав и ее, возвращайтесь обратно в комнату с мостом. Проходите через будку и идите по коридору налево до небольшой комнатки с вертикальной лестницей. Поднявшись по лестнице, вы попадете к большому вентилятору. Поток воздуха закинет вас в одну из вентиляционных труб. Пройдя по тру-

бам в коридор, где находится пульт терминала, идите в помещение с красными трубами. Нажмите здесь

кнопку, панель Spot взорвите, а затем залезьте в компьютер. Теперь возвращайтесь к вентилятору через дверь на первом этаже и снова залетайте в отверстие вентиляции. Потом лезьте по трубам в помещение с электроразрядными устройствами.

СОВЕТЫ

Винтовки



ASSAULT RIFLE

Штурмовая винтовка, другими словами автомат — очень мощное оружие и имеет два типа амуниции: стандартные пули и гранаты. В обычном режиме вам ничего не будет стоить снять охрану объекта очередью из винтовки, а вот против ботов хорошо пойдут гранаты.

SNIPER RIFLE

Снайперская винтовка — смертельное оружие в опытных руках. Человек же, не тренированный в стрельбе на расстояние, будет мучиться с винтовкой из-за высо-



кой сложности прицеливания. Продвинутый же снайпер — страшная сила. Меткие выстрелы на большом расстоянии очень эффективны, особенно когда раздобудешь к винтовке глушитель.

SHOTGUN

Дробовик — оружие ближнего действия. Выстрел картечью разносит рядом стоящего врага, но вот на дальних дистанциях дробовик становится не пригоден. Имеются два вида амуниции: обычная и предназначенная для механических противников.

СОВЕТЫ

Тяжелое вооружение

FLAMETHROWER

Хе-хе. Огнемет — вот это вещь. Очень эффективен при стычках с людьми. Их можно поджаривать прямо по месту службы. Оружие настоящих маньяков. Правда, канистры с напалмом на дороге не валяются, а огнемет занимает кучу места.

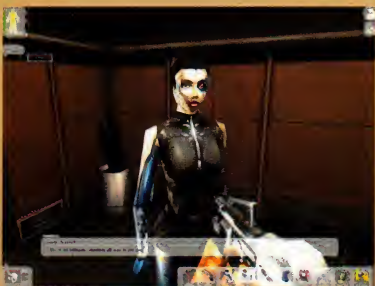


LIGHT ANTITANK WEAPON

Легкое противотанковое орудие — это по сути своей одноразовый гранатомет, с помощью которого можно выносить самых продвинутых монстров.

GER ROCKET LAUNCHER

GER — отличное оружие, решающее многие проблемы в игре. Будь то своры охранников, бронированные боты или же запертые двери. В отличие от LAW, GER — это многозарядное оружие, и пользоваться им придется на протяжении всей игры. Очень и очень советую. Приобретете не пожалеете. Достойный выбор любого агента. Единственный недостаток: с GER'ом на плече особо не побегаешь.



PLASMA RIFLE

Плазменная винтовка — что-то вроде БФГ. Много крови, шуму и зеленых вспышек. А вот амуниции днем с огнем не сыщешь.



Здесь отключите щиток, откройте решетку и лезьте под пол. За лазерными лучами находится еще один щиток. Вырубив электричество, выбирайтесь наверх. Взорвите очередную панель Spot и идите в комнатку с входом в красный коридор, который приведет вас к вертолетному ангару. Взрывайте здесь последний Spot и отправляйтесь к башне (Brooklyn Naval Shipyards), где вас, как всегда, будет ожидать, кто бы вы думали, конечно вертолет. Он доставит вас на кладбище.

Поговорив с интеркопом, идите по дорожке на погост. Спускайтесь в подземный склеп и побеседуйте с Стантоном Доудом. Затем выбирайтесь на поверхность и уничтожайте всех, всех, всех. Потом зайдите в хибару сторожа и взломайте кодовый замок под картиной — это откроет потайную каморку. Стреляйте туда, а затем снова отбивайте атаку на кладбище. После этого улетайте на вертолете в Париж.

Париж

В будке на крыше есть книга с кодом, которым можно активировать лифт. Спускайтесь на нем вниз. Отыщите в здании девушку Эйми, она скажет код от двери в помещение с радиацией. Бегите на первый этаж и входите туда. Пробежав вдоль стены, сворачивайте в проход к Repair Bot'у. Очистив тоннели от монстров, возвращайтесь к Эйми и поговорите с ней. Далее снова спускайтесь в тоннели и выходите по ним на улицу. Заходите в дом №14 и исследуйте его. Затем возвращайтесь на улицу, спускайтесь в метро и поговорите там с Дефо. Выйдя на улицу и обогнув здание напротив, вы найдете заколоченный проход. Сломайте

доски и спускайтесь вниз по винтовой лестнице.

Проникнув в коридор у подножия лестницы, вы попадете в зал с колоннами. Нажмите кнопку-кирпич, находящуюся на одной из стен зала. Это откроет потайную дверь в бункер №1, где вас будет ожидать встреча с лидером повстанцев Чадом. Поговорив с ним, вы получите ключ к запертой двери в зале с колоннами. Идите к этой двери и открывайте ее. Свернув в бункер №2, поговорите с Бумом. Далее отыщите помещение с четырьмя небольшими колоннами и наклонной лестницей. Справа от этого зала есть коридор, в конце которого виден крест. За этим крестом расположен проход, ведущий в бункер №3. Забирайтесь туда и освободите пленников. Возвращайтесь к Чаду и поговорите с ним. Далее снова идите в коридор напротив бункера №1 и отыщите запертую

Сержантские советы

Не начинайте крупномасштабных боевых действий против превосходящего силами противника. Гораздо проще оглушить пару охранников дубинкой, а потом незаметно пройти сквозь кордоны. Убить кого нужно, а потом поспешно ретироваться. Вот такая тактика. Не забывайте отгаскивать трупы подальше от часто посещаемых и хорошо патрулируемых мест, чтобы никто ничего не заметил.

дверь. Открыв ее, спускайтесь вниз к Елисейским полям.

Выбирайтесь на поверхность и идите в будку с компьютером, в котором необходимо нажать первую виртуальную кнопку. Далее идите в ресторан *Enfant Terrible* («Ужасный ребенок»), побе-

Сержантские советы

Научитесь читать и слушать. В первых, это поможет вам понять глубокий смысл игры, проблемы окружающего мира, узнать больше о людях. Также, если будете внимательны, вы узнаете много полезной информации, облегчающей прохождение. Солюшн, конечно, всегда поможет в трудные минуты, но работать бестолковой подчас оказывается очень даже интересно.

седуйте с посетителями, после этого направляйтесь в гостиницу. Там зайдите в бар, поговорите с барменом, затем поднимайтесь на второй этаж, где необходимо разыскать ключ. Возвращайтесь на улицу и, обогнув дом №13, поговорите с бомжом. Теперь идите в ночной клуб.

В клубе поговорите с Касандрой (возле туалета), посетителями и барменшей, после чего поднимитесь на второй этаж и побеседуйте с женщиной, сидящей за столом. Далее выходите на улицу — за домом №13 вас ждет Николетт и вертолет. Поговорите с девушкой и улетайте.

Обойдя дом и сломав доски, вы сможете проникнуть внутрь здания. Идите через столовую на кухню и поднимайтесь на лифте в спальню. Взяв ключ, выходите из комнаты. В ванной на втором этаже вы найдете еще один ключ. Спускайтесь обратно на кухню и взорвите дверь в подвал. Спустившись вниз, нажмите кнопку-канделябр и идите в открывшийся проход. Поднимайтесь по лестницам наверх в комнату с компьютером. Нажав виртуальную кнопку, поговорите с Николетт — она даст вам ключ. Возвращайтесь во двор и идите через лабиринт на маленькое кладбище. Спускайтесь по лестнице — дверь подземелья теперь открыта — и углубляйтесь в затопленные коридоры.

Поднявшись по лестнице на улицу, забирайтесь на ящики и проникайте оттуда внутрь здания. Войдя по балке на второй этаж, возьмите там ключ и возвращайтесь в подворотню. Далее направляйтесь к мосту. Поднимайтесь на него и идите к культовым строениям. Отыщите дверь, рядом с которой со стены свисает решетка. Эта дверь может быть открыта изнутри

врагами. Заходите туда и вы найдете ключ и датакуб (1942; 0022; 34501/08711). Берите в мансарде еще один ключ и выходите на мост. Пройдя по нему, спускайтесь по лестнице и идите в подвал-столовую. Поговорив с поваром, возвращайтесь к мосту и идите в небольшой проход к очередной лестнице, ведущей к наклонным ступенькам. Поднявшись по ним вы окажетесь возле кодовой двери. Откройте ее кодом 0022 и заходите внутрь. Спускайтесь в комнату с компьютером и убейте после недолгого разговора Гюнтера. Затем взломайте компьютер и жмите виртуальную

Веденбург

Женщина-ученый сообщит вам код (5868). Открывайте дверь и спускайтесь по лестнице к лифтовой шахте. Подняв решетку, прыгивайте на крышу лифта. Нажмите на кнопку — это его активизирует. Далее спускайтесь на нем на второй этаж. Идите к кодовой двери и открывайте ее — 5868. Далее лезьте на дно еще одной шахты и пробирайтесь на первый этаж к обычной двери. Открывайте ее и топайте по коридору в биологическую лабораторию. Пройдите через стеклянные двери. Спускайтесь во двор, уничтожайте боты и заходите

Пройдя вперед, поговорите с Сандрой и бомжом, у которого получите ключ. Подберите еще один ключ в развалинах и возвращайтесь к будке. Открыв дверь, поднимайтесь по вертикальной лестнице и выбирайтесь на улицу. Уничтожьте нехороших парней в домике рядом с автозаправкой, поговорите с заложницей Тифани, после чего идите вместе с ней к вертолету.

Новый Западный Берег

Ползите мимо охранных ботов к колонне. Поднявшись по лестницам наверх, вы попадете на мостик. Зайдите в лабораторию справа — тетка-ученый скажет вам пароль для открытия стеклянного колпака. Подняв его, убейте монстра, плавающего на дне резервуара, а затем идите в комнатку с кодовой дверью. Открывайте ее кодом 12. За ней есть коридор, ведущий на второй этаж помещения с приборами. Спускайтесь по ближайшей вентиляционной трубе на первый этаж и поговорите с ученым. Отыщите помещение с водой и парой неработающих турелей. Здесь же открывайте дверь и идите по мосту в соседнее здание. Спускайтесь с помощью лифта на второй этаж этого строения и идите по коридору в док с субмаринами. После разговора с механиком уплывайте на исправной подлодке.

Поднимайтесь по лестнице на четвертый этаж. Миновав левую дверь, попадаете в коридор. Откройте запертую дверь, вы окажетесь в лаборатории с двумя монстрами. Следующий коридор приведет в затопленную лабораторию. Здесь вы найдете датакуб с кодом 5690. Открывайте люк и вы в океане.

Плывите направо вдоль стены, заплывайте в треугольную дыру, берите ключ и возвращайтесь в затопленную лабораторию. Откройте дверь в тамбуре кодом 5690, этот проход приведет вас в комнату с молниями. Далее спускайтесь по лестнице в большую сухую пещеру и идите в проход, ведущий в помещение с рельсами. Взяв здесь ключ, открывайте им дверь в дальнем углу пещеры и идите дальше в лабораторию Universal Constructor.

Открывайте решетку и лезьте в вентиляцию, которая приведет вас в помещение, расположенное за лазерными лучами. Идите вперед в большой холл с тремя лифтами. Поднявшись на последнем из них, вы окажетесь в комнате с двумя турелями и пультом, использовав который, нажмете виртуальную кнопку.

● Бах — и нет человека. И никаких мук души вы после этого не испытываете. А разработчики говорят о полном погружении в игровую вселенную. Фуфло все это, если за душу игра не задевает, когда к монстру как к мишени относиться, а не как к личностной индивидуальности.



кнопку. Поговорите через коммуникатор с Волтоном Симонсом и идите в метро.

Заходите в правую стеклянную дверь — за ней есть лестница, ведущая на станцию. Здесь к вам подбежит Тоби Атанве. После разговора вы отправитесь в апартаменты Морган-Эверетта.

Исследовав квартиру, вы найдете ключ. Поговорите с кухаркой, спускайтесь в подвал и поднимайтесь в коридор, пройдя мимо Repair Bot'a. Слева, в одном из помещений, вы найдете Алекса Джекобсона. Поговорив с ним, направляйтесь по коридору в комнату Морган-Эверетта. После разговора с ним, возвращайтесь к Алексу и открывайте кодовую дверь. За ней вы найдете ключ и искусственный интеллект по имени Морфей. Итак, поговорив с ним, идите к вертолету и улетайте в Веденбург.

в здание Comm01. Спускайтесь через люк на полу в тоннель.

Идите по коридору мимо кодовой двери, пересекайте сеть голубых лучей и заходите в открытый проход. Вы окажетесь в тамбуре с вентиляционной трубой, ведущей в бассейн, на дне которого можно найти ключ. Откройте этим ключом дверь Maintenance Access в тамбуре и попадете на верхний этаж склада. Перейдя на другую сторону этого этажа, вы окажетесь в командном центре, откуда пройдете в центр контроля.

Спустившись в лабораторию, поговорите с Сэмом Картером и Гари Сэвейджем, после чего заходите в помещение с электрозарядными устройствами. Отключите электрические щитки на обоих этажах здания и возвращайтесь к ученым. Поговорив с Сэвейджем и Бобом Пэйджем по коммуникатору, идите в командный центр и улетайте на вертолете.

СОВЕТЫ

Гранаты

LAM

Мощные гранаты, срабатывающие только во время близкого контакта с врагом. С легкостью выносят деревянные двери и ящики. Если прикрепить LAM к стене, то получится отличная мина. Обезвреживаются они с помощью быстрого нажатия на красную кнопку. Только делать это надо очень аккуратно, можно спокойно подорваться.



GAS GRENADE

При взрыве этой гранаты создается токсичное облако, отравляющее ваших оппонентов. Лучше всего использовать в узких проходах и внутри вентиляции. Иногда они очень полезны.

EMP GRENADE

Электронные гранаты вырубает только механических врагов. Действуют за счет разряда EMP. Вроде ионного оружия в звездных войнах. Также уничтожает энергетические поля.

SCRAMBLE GRENADE

Довольно занятная вещичка. Заражает вирусом программы охранных ботов, после чего те начинают стрелять по своим.





Идите по появившемуся мосту в лабораторию, взломайте компьютер и нажмите еще одну виртуальную кнопку. Далее спускайтесь на первый этаж зала, разговаривайте через коммуникатор с Бобом Пейджем и идите в большую пещеру, где вас ждет Волтон Симонс. Заманите его на рельсы, а затем опустите рубильник. Ха-ха-ха, Волтон теперь отбросил коньки. Возвращайтесь к субмаринам и уплывайте. Поднявшись на крышу здания, поговорите с Гари Сэвейджем и улетайте на вертолете.

В сообщении вам скажут пароль — 8456. В здании вы найдете ключ. Далее поднимайтесь на второй этаж и выходите к мосту, который ведет внутрь огороженной забором территории. Взбирайтесь на вышку, а затем прыгайте с нее на крышу дома, переходите по очередному мосту на соседнее здание и заходите через дверь внутрь. Открывайте решетку в полу и лезьте в вентиляцию. Выбравшись с другой стороны, вы увидите лифт и кодовую дверь. Откройте ее кодом 8456 и проходите через тамбур в помещении Launch Command. Поднявшись по вертикальной лестнице, вы попадете на чердак. Забирайтесь оттуда в запертую комнату с ученым и пообщайтесь с ним. Вернувшись по ящикам в Launch Command, залезайте по наклонной лестнице, жмите кнопку Abort, взламывайте пульт и нажимайте виртуальную кнопку. Затем возвращайтесь в тамбур и заходите в дверь Missile Silo. Лезьте на дно ракетной шахты, оттуда поднимайтесь, воспользовавшись лифтом, на второй этаж. Убейте мужика, стоящего под ракетными дюзами. Далее поднимайтесь на шестой этаж, выбирайтесь на крышу здания и улетайте на вертолете.

Зона 51

После того как вертолет взорвется, спускайтесь по лестнице в нижнюю часть двора и заходите в здание Command24. Берите там ключ, возвращайтесь во двор и идите в большой ангар. Внутри, на крыше небольшого домика, лежит ключ. Идите к башне и открывайте ее ключом. Поднявшись на вершину башни, открывайте с помощью пульта двери. Спускайтесь во двор и идите в Blast Doors. Отыскав пару домиков, заходите в правый и поднимайтесь по лестнице на крышу. Перепрыгнув на крышу домика рядом, забирайтесь внутрь и открывайте шкафчик с кнопкой. Нажав ее, идите к ранее неработавшему лифту. Спускайтесь вниз и открывайте ворота.

Пройдите к коммуникатору и поговорите через него с Эвереттом. Морган скажет вам код к двери барака. Идите туда. Зайдя внутрь здания, двигайтесь по коридору (в левой ближайшей ячейке лежит ключ), ведущему к трубам и паре решеток. Спускайтесь в вентиляцию и пробирайтесь к двум вентилям. Повернув их, возвращайтесь к трубам. Далее поднимайтесь к двери Sector 3 Access, открывайте ее ключом и спускайтесь на лифте вниз.

Пройдя по коридору, откройте ближайшую дверь — вы окажетесь возле водоема, на дне которого лежит очередной ключ. Теперь идите к автопогрузчику и заходите в дверь рядом. Поднимайтесь по лестнице на второй этаж. В одной из комнаток есть вертикальная лестница, поднявшись по которой, вы найдете датакуб с кодом 4225. Теперь идите на первый этаж в дверь Reactor Lab B13. Добравшись до двух реакторов антиматерии, спускайтесь вниз, где прочитаете еще один датакуб с кодом от двери Aquinas HUB Access. Заходите

туда — дверь располагается между вторым и третьим этажами. Спустившись оттуда по вертикальной лестнице, отыщите лифт и поднимайтесь на третий этаж. Поговорив с искусственным интеллектом Гелиосом, возвращайтесь к вертикальной лестнице и идите от нее теперь в другую сторону. Вы попадете в узкое высокое помещение. Спускайтесь на дно и направляйтесь в открывшиеся двери Sector 4 Access. После разговора по коммуникатору с Сэвейджем идите дальше.

Пройдя мимо камер с искусственными людьми, взломайте пульт и нажмите виртуальную кнопку. Затем идите к силовому полю, поговорите с Бобом Пейджем и бегите на мостик-балкон. Зайдите в комнату контроля Universal Constructor, поверните там заглушку, после чего возвращайтесь на мостик. Теперь идите через коридор к лифту. Спустившись в комнату с желтым цилиндром, отключите его и откройте с помощью пульта дверь Aquinas Router. Спускайтесь на первый этаж, направляйтесь к реактору и отключайте его кодом 7243. Пройдя по первому этажу комплекса (справа будет еще одна комната контроля Universal Constructor — поверните там заглушку), вы обнаружите еще один лифт. Поднимайтесь на нем и, пройдя по мосту, поднявшись по лестнице и миновав коридор, вы окажетесь возле второго реактора. Отключите его, возвращайтесь на мост и спрыгивайте с него на второй этаж. Отключив здесь последний реактор и повернув заглушку в третьей комнате контроля Universal Constructor, возвращайтесь на первый этаж, поднимайтесь на лифте и заходите в помещение Aquinas Router. Нажмите здесь две кнопки, а затем щелкните виртуальную в компьютере. Вы

получите пароли Icarus, panopticon, после чего идите на площадку Infusion Control.

Первый вариант окончания игры

Вернувшись к реакторам антиматерии, спускайтесь вниз и нажимайте там две кнопки. Забирайтесь в рубку, убивайте механика, после чего жмите на пульте управления Engage и три последовательно открывающиеся кнопки. Все коммуникационные системы Земли теперь разрушены. Человечество вернулось в каменный век. На мой взгляд, это самый правильный конец.

Второй вариант окончания игры

Возвращайтесь к Гелиосу и сливайтесь с ним, дабы править миром.

Третий вариант окончания игры

Стоя на площадке, жмите открывшуюся кнопку. Боб Пейдж уничтожен, а вся власть переходит в лапы организации «Люминати». **ME**

Сержантские советы

Экономьте боеприпасы, чтобы в какой-то момент не оказаться безоружным в самом сердце базы врага. Патронов в Deus Ex'e хватает еле-еле. Точнее прицеливайтесь и бейте наверняка. Не брезгуйте пользоваться дубинкой и электрошокером. Также экономьте отмычки и multitool'ы, лучше попытаться найти пароль или ключ, чем оказаться потом в безвыходном положении.

PARKAN



ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ



MISSION IMPOSSIBLE

Мегаздрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

HEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по салюшням, в «Думе» постоянно пользоваться iddq, а в стратегиях и RPG подпачивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...».

КВЕСТ

Blair Witch Project Volume 1: Rustin Parr

Читы
набирайте
после
нажатия
клавиши
F10.

**IWORK-
FORGOD** —
Режим Бога.

GETINTOMYBELLY — все
оружие.

BIGHEAD — режим Big Head.

GIBNPLENTY — сами
посмотрите, что получится.

T2000 — скин терминатора.

GIVEMEFAITH —

восстановление здоровья.

NOD3D — невидимость.

HELLFREEZE OVER —

заморозить всех врагов.

RECHARGE — восстановление
батарейки от вспышки.

ISUCK — сложность Easy.

IRULE — сложность Hard.

COMBATISSCARY — бои
сложности Easy.

PUZZLESARESCARY — квесты
и загадки сложности Easy.

INSTANTCRASH — «повесить»
игру.

THUNDERSTORM — Storm,
то есть шторм.

SNOWSTORM — снежок.

FLAMEONASTICK — амуниция
для огнемёта.

ITISDARKNOW —

эффект не известен.

TIME — уменьшить или
увеличить скорость
течения времени.

DARK — темная
графика.

Следующие читы дают
вам оружие или какую-
нибудь вещь.

BIGSTICKOFDEATH — Shotgun.

MEDIUMRARE — Crossbow.

GOODTIMESMAN — Dynamite.

BURNYOURASSOFF —
Flamethrower.

MEETMYPALTOMMY —
Tommygun.

SMILEYNOMORE — Elephant
Gun.

SUNOFGOD — Charge Radiance
Emitter.

IAMAWIMPFORTHIS — 100 пуль
(Bullets).

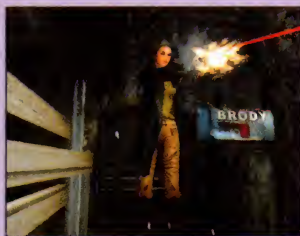
THEDOGFARTED — маска.

ICANSEE — очки ночного
видения.

WWBEWARE — серебрянные
пули.

VAMPBEWARE — Lith-пули.

DEMONBEWARE — Mercy-пули.



ACTION

Sanity: Alien's Artifact

Жмите Enter,
вводите один из читов,
после чего жмите Enter
еще раз.



mptedthehead — режим
Бога, наберите еще раз,
чтобы его отключить.

mpjuiceme —
восстановление здоровья
и маны.

mpshipit — сделать
доступными все уровни.

СИМУЛЯТОР

The Sims: Livin' Large

Во время игры нажмите Ctrl +
Shift + C и наберите один из
следующих кодов:

klapaucius — деньги в количестве
\$1000.

rosebud — тоже деньги и в том
же количестве (для версии 1.1+
или Livin' Large).

water_tool — ваш домик
превращается в остров,
окруженный водой.

set_hour # — изменить время
дня (# — значение от 1 до 24).

sim_speed # — изменить
скорость игры (вместо # —
значение от -1000 до +1000).

interests — посмотреть
личностные характеристики
и интересы ваших симов.

autonomy # — изменить взгляд
симвов на самих себя (# — от 1
до 100).

grow_grass # — выращивать
травку (# — от 1 до 150)

map_edit on/off —

редактировать карту.

route_balloons on/off —

включить/выключить учебник.

tile_info on/off —

показать/убрать информацию.

log_mask — запись событий.

draw_all_frames on/off —

включить/выключить

прорисовку кадров.

edit_char — открыть экран

создания персонажа.

draw_routes on/off —

показывается путь выделенного
сима.

move_object — переместить
любой объект.

prepare_lot — проверить и при
необходимости починить любую
вещь.

preview_anims on/off —
посмотреть анимации.

rotation (0-3) — крутить камеру.

house # — автоматически

загружать определенную семью.

visitor_control — вы можете

контролировать ваших гостей.

! — повторить последний

введенный чит.

; — используйте этот символ для
разделения нескольких читов,
набираемых в одной строке.

Легкие деньги

Наберите первый чит, чтобы
получить немного денег, после

чего вводите строку, состоящую
из большого количества
чередующихся символов «!»
и «;», — у вас будет сразу много
денег.

Ящик для мусора

На ранних стадиях развития
семьи вынос мусора из ведра
в корзину на улице занимает
много времени. Чтобы его
экономить, сделайте следующее:
прикажите кому-нибудь вынести
мусор, этот сим возьмет из ведра
большой пакет с явным
намерением проделывать с ним путь
до самой дороги, после этого
отмените команду. Персонаж
вернет пакет в ведро, которое
после этого будет пустым. Это
экономит массу времени.

Оплата счетов

Не оплачивайте счета сразу при
поступлении, а подождите, пока
почтальон принесет следующую
квитанцию. После этого оплатите
первый счет, и к своей радости
обнаружите, что второй счет исчез,
то есть тоже оплачен. Это
несколько экономит вашу
наличность — вы будете
оплачивать не каждую квитанцию,
а только каждую вторую.

Воздушные замки

В игре можно строить дома,
полностью висящие в воздухе.
Для этого поставьте на земле
столбы вплотную друг к другу,
чтобы сверху они образовали
сплошную поверхность. Затем на
этой поверхности отстройте
второй этаж. Важно при этом
проделывать всю основную
работу — поставить все стены
и постелить полы. И не забудьте
про лестницу. После этого
переключайтесь на первый этаж
и удаляйте все столбы — у вас
получится дом, полностью
висящий в воздухе.

Хорошее настроение

С помощью чита **move_object**
можно восстановить некоторые
показатели настроения. Для этого
посадите сима на стул, включите
паузу и удалите стул. Сим
исчезнет, но не пугайтесь —
достаточно отменить паузу
и кликнуть на физиономию сима
на панели инструментов. Он
вернется, причем в гораздо
лучшем настроении.



СИМУЛЯТОР

Madden NHL 2001

Наберите один из нижеследующих кодов, чтобы разблокировать одну из скрытых команд. Читы набираются в опции Secret Codes из меню Settings.

Lionpower — '57 Lions
Goldrush — '57 49ers
Jollygreen — '58 Giants
Stables — '58 Colts
Greenwings — '60 Eagles
Getem — '62 Texans
Therewasaman — '62 Oilers
Getem — '62 Texans
Outdoors — '63 Bears
Littlepeople — '65 Browns



Megiveyou — '66 Chiefs
Champs — '66 Packers
Whoshotjr — '66 Cowboys
Blitzer — '67 Rams
Snowplow — '67 Packers
Tundra — '67 Cowboys
Grayandblack — '67 Raiders
Heidi — '68 Raiders
Shocker — '68 Colts
Tvtimeout — '68 Jets
Nofluke — '69 Chiefs

Allfluke — '69 Vikings
MNF — '70 Browns
Geedyup — '70 Colts
Rideon — '70 Cowboys
Damnyankees — '70 Jets
Courage — '70 Lions
Marchon — '70 Saints
Peopleeater — '70 Vikings
Overtime — '71 Chiefs
Longestgame — '71 Dolphins
Stars — '71 Cowboys
Lucky — '72 Steelers
Perfect — '72 Dolphins
Airshow — '72 Colts
Airtime — '72 Jets
Sour — '72 Raiders
Redwithenvy — '72 Redskins
Orangejuice — '73 Bills
Junglecats — '73 Bengals
83to55 — '73 Dolphins
Longlive — '73 Vikings
Defenders — '74 Dolphins
Struggle — '74 Raiders
Steelcurtain — '74 Steelers
Tark — '74 Vikings
Baseballteam — '75 Cardinals
Allaboutmadden — '75 Raiders
Angelcity — '75 Rams
Miracleleap — '75 Steelers
Purple — '75 Vikings
Hailmary — '75 Cowboys

Весь список команд просто огромен, если кому-то интересно — вот ссылка:
<http://www.avault.com/cheats/getcheat.asp?game=madden2001>

RPG

Vampire: The Masquerade — Redemption

Запускайте игру с параметром командной строки «-console». Это, например, может выглядеть следующим образом:
«C:\Vampire\ vampire.exe -console». Во время игры консоль вызывается тильдой, и в нее вводятся коды.

god 0/1 — 1=включить режим Бога, 0=выключить режим Бога.
cash # — поиметь деньги в размере #.
dropcash # — уменьшить деньги на #.
xp # — увеличить XP на #.
freecasting 0/1 — кастование disciplines без крови, 1=включить, 0=выключить.
ai — отключить AI у ваших врагов и членов партии.
addalldisciplines # — увеличить disciplines на #.
revive — все здоровье (можно применять и после смерти).
freeammo — вам больше не

понадобятся патроны.
killme — смерть (чит revive не поможет).
totals — вывод текущей информации (XP, Gold, etc).
addthing # — создать item # (например, Vitae, Dagger и т. д.).
advancement — вызов окошка Advancement.
framerate 0/1 — 1 = показать частоту кадров, 0 = отмена.
poisonme — отравиться.
diseaseme — заболеть.
damageme — причинить самому себе телесные повреждения.
whereis — показ статистики локации.
maxfps # — установка максимального значения FPS.
freeze — заморозка тела, но способность передвигаться при этом не утрачивается.
pause — пауза.
resume — отмена паузы.

Примечание: каждый чит может относиться к любому члену партии — просто перед вводом кода кликните на одном из ваших персонажей.

ACTION

Half-Life: Opposing Force

Загружайте игру со следующими параметрами командной строки:
hl.exe -dev -console -game gear-box, после чего в самой игре жмите тильду и набирайте один из следующих кодов.

/god — режим Бога.
/impulse 101 — полный комплект патронов ко всем видам оружия.
/noclip — прохождение сквозь стены.
sv_gravity [значение от -999 до 999999] — установка гравитации.
/give [вещь] — получить любую [вещь].
/give weapon_[оружие] — получить любое [оружие].
/give ammo_[патроны] — патроны и есть.
/map [уровень] - переход на любой [уровень].

Оружие

Используйте следующие названия для чита **/give weapon_[оружие]**. Сначала указано название пушки, а потом слово, которое необходимо ставить вместо [оружие].

.357 Magnum — 357
9mm Assault Rifle — 9mmar
9mm Handgun — 9mmhandgun
Crossbow — crossbow
Crowbar — crowbar

Desert Eagle — eagle
Displacer — displacer
Egon Gun — egon
Gauss Gun — gauss
Grapple — grapple
Hand Granate — handgrenade
Hornet Gun — hornetgun
Knife — knife
Laser Tripmine — tripmine
M249 SAW — m249
M40A Sniper Rifle — sniperrifle
Pipewrench — pipewrench
Rocket Thrower — rpg
Satchel Charge — satchel
Shock Rifle — shockrifle
Shotgun — shotgun
Snark — snark
Spore Launcher — sporelauncher

Патроны

Используйте нижеследующие названия для чита **/give ammo_[патроны]**. Сначала указано название пушки (к которой патроны), а потом слово, которое надо набирать вместо [патроны].

.357 Magnum — 357
9mm Assault Rifle — 9mm
9mm Handgun — 9mm
Crossbow — crossbow
Egon Gun — egonclip
Gauss Gun — gaussclip
M249 SAW — 556
M40A Sniper Rifle — 762
Rocket Thrower — rpgclip
Shotgun — buckshot
Spore Launcher — spore

СИМУЛЯТОР

MTV Sports: Skateboarding

Чтобы разблокировать все уровни, игроков и скейтборды, наберите вместо своего имени слово **PASWRD** в режиме Lifestyle.



Crimson Skies

Есть способ открыть все миссии. Для этого войдите в меню кампаний (Campaign Menu), кликните на микрофоне в левой части экрана и наберите слово **idaho**. В правом верхнем углу экрана появится менюшка, посредством которой можно получить доступ к любой миссии.

ТИХИЕ ИГРЫ ПОД БОКОМ У СПЯЩИХ ЛЮДЕЙ

Как это ни удивительно, среди огромного и разнообразного контингента играющего народа встречаются отдельные представители, которых не только не волнуют сроки выхода и сам выход долгожданных новых или хорошо забытых старых игр вроде... э-ээ... ну, например, Baldur's Gate - их и сами-то эти игры, страшно сказать, не волнуют вообще. Просто потому, что эти игры относятся к тем классам, в которые отдельные представители играть не любят, вот и все.

«К каким это еще таким классам?» — спросите вы. Представляю, как возмутитесь, когда я отвечу: «Стратегии, симуляторы, ролевки, экшн, аркады, карточные игры...» «А что же тогда останется-то?» — жалобно протянете вы. О, не беспокойтесь: щедрой рукой доброй волшебницы я брошу вам пригоршню бирюлечек — квесты, головоломки, тетрисы и пасьянсы.

О них и поговорим.

Точнее, о тетрисах и пасьянсах. И о головоломках. Поскольку я считаю, размышляя о квестах только как о жанре неинтересно, на приведение примеров для сравнительного анализа нет достаточно опыта, ну а беглый обзор даже самых популярных образцов, пожалуй, сочтут той еще авантюрой даже самые отчаянные игроки. К коим меня отнести (это, мягко говоря) слегка погрешить против истины.

Часть первая. Пасьянсы

Карточные пасьянсы я полюбила еще в «бумажном» виде. Одно время покупала разные красивые или просто интересные колоды, которые потом почти все подарила папке — он их коллекционирует. А себе оставила всего одну, к настоящему моменту затертую почти до дыр от раскладывания классической «Лестницы» (она же «Косынка»), которую помню чуть ли не с детства, поскольку папка иногда перебирал свое карточное богатство, попутно демонстрируя, например, «Колодец» (он же «Гробница Наполеона») или что-нибудь попроще.

Естественно, в моем лице производители компьютерных пасьянсов нашли благодарную клиентелу.

Первым моим опытом такого рода стал не просто пасьянс, а даже целый их набор под названием Solitaire. В него входили, как минимум, восемь разных раскладов, включая «Лестницу», «Пирамиду», «Гольф» и т. д., в которые можно было играть до одурения. Думаю, он до сих пор жив в архивах на какой-нибудь пятидюймовой дискете. (Кстати говоря, на <http://www.softseek.com> сейчас большой популярностью пользуется новый вариант этой игры.)

Затем пришла эпоха Windows, а с ними — опять же «Лестница», «Свободная ячейка» и «Саперы» (но это уже другая история).

У своего двоюродного брата еще во времена Windows 3.1 я однажды выпросила достаточно много всевозможных небольших игр, интересующих меня жанров, то есть тетрисов, пасьянсов и го-

ловоломок. Среди них также затесался The Day of the Tentacle, с которого, собственно, и пошло мое увлечение квестами. А из пасьянсов там оказались «Свободная ячейка» (которая тогда называлась Freecell), «Гольф» и Cruel, смысл которого я до сих пор не понимаю, что, впрочем, не мешает время от времени его раскладывать, иногда даже успешно. Сейчас мне смутно кажется, что там были и еще какие-то пасьянсы, но, видимо, ничего особенного в них не оказалось, раз их присутствие в моей жизни проходит незамеченным.

Так что же в них хорошего? Что заставляет армию секретарш

релаксации. Правда, только в том случае, если предаваться этому занятию не на грани нервного срыва, иначе эффект достигается прямо противоположный. «И так все из рук валится, а тут еще этот [censored] пасьянс не сходит-ся!!!», — как несколько лет назад в похожей ситуации заметил один мой знакомый.

Честно сказать, ответа на этот вопрос я не знаю, хоть и занимаюсь его поисками достаточно регулярно. Мне, например, нравится сам процесс упорядочивания разрозненной колоды в стройные ряды, не подстегиваемый никакими меркантильными интересами вроде счетчика жизней или вожде-

ленного совокупного экономического рейтинга. То есть элементы такого плана вполне могут в пасьянсе наличествовать, но целью игры являются вовсе не они.

Главное — участие. И это приятно.

«В детстве эта игра была у меня самой любимой».

Сергей Лукьяненко «Прозрачные витражи»

Рассказ о пасьянсах в моей жизни был бы неполным и даже более того — совершенно недостойным, — умолчу я о пасьянсе китайском, наиболее известном под названием Mahjongg.

Впервые игру такого типа я увидела году этак в 1994, и только года через четыре мне довелось в каком-то типичном гон-



Tai-pei for Windows 3.1x. Ничем не хуже своего предшественника. Даже лучше, потому что на картинке показана традиционная раскладка из семи возможных. Не считая прочих удобств в виде стандартного курсора, подсказок и ободряющих сообщений.

с упорством, достойным лучшего применения, вновь и вновь тасовать и выкладывать карты? Работа у них, конечно, не из легких — а раскладывание пасьянсов, как известно, неплохо способствует

конгском боевике лицезреть, как «Ма-джонг» выглядит в реальности.

Итак: имеются 144 дощечки (на самом деле это, скорее, квадратного сечения брусочки) с различными рисунками (по одному типу картинки на каждые 4 штуки), которые определенным образом размещаются на игровом поле и все их необходимо оттуда удалить. Все! Точнее, все, как в лучших домах... то есть пасьянсах. Небольшой нюанс — убирать можно только те дощечки, у которых свободен хотя бы один вертикальный край, и только совпадающими парами. Последнее условие, впрочем, очевидно.

Мой самый первый «Ма-джонг» был досовый и тем не менее поддерживал (внимание!) мышь. Неудачный ход легко переделать, в случае полного затыка можно запросить подсказку, нажав на кнопку [Help]. Несколько анноила необходимость нажимать на нее, только чтобы узнать, что больше свободных дощечек не осталось, а в целом «Ма-джонг» мне очень и очень нравился. Поэтому когда при несчастливом стечении обстоятельств программа погубила, я была сильно расстроена.

Но, к счастью, не прошло и полугода, как мне в руки попал Tai-rei. Он, правда, был уже рассчитан на Windows 3.1, но к тому времени она жила где-то в самом уголке нашего нового огромного винчестера с фантастическим объемом в 40 Мбайт. В «Тай-рее» самым радостным по первости оказалось отслеживание тупиковых раскладов, а чуть позднее я обнаружила, что и сами расклады могут быть в форме иероглифа, куба, спирали, моста...

20 сентября 1997 года я увидела ЕГО! SHANGHAI!!! Возможность записать партию и доиграть ее потом, анимированные доски, новые расклады, даже новые игры по другим правилам!

Например, в «Великой стене» (Great Wall) на доски действует сила притяжения, поэтому при их удалении в нижних рядах «выше лежащие слои» могут обрушиваться вниз. Кроме того, падающая доска иногда прилепляется к соседней.

А в «Биджинге» (Beijing) ряды двигаются в пределах первоначальной площадки. При этом за пару досок, убранных сдвиганием, начисляют 20 очков, за четыре — 80, за шесть — больше 300 и т. д. Для сравнения: пара, убранная по классическим правилам, оценивается всего в 2 очка.

В «Экшн Шанхае» (Action Shanghai) на поле выложены не все доски, но недостающие появ-

ляются в процессе разбора, причем в самых ненужных местах. Сильно напоминает «Тетрис», в котором за особо удачно сложенные ряды дают бонус — какую-нибудь очень кривую фигурку, которую и пристроить-то некуда.

Кроме того, хорошо бы расположить доски рисунками вниз и попробовать разобрать. Хорошо тренирует зрительную память...

Наконец, можно сыграть во все доступные игры в режиме «Турнира». Или в некоторые — на пару



Kyodai Mahjongg 14.00 for Windows 9x. Очень красивый вариант. При желании от красотостей можно отказаться, потому что главное не они. Все «Ма-джонги» проверены временем, выбирай на вкус! Жалко, что вы не слышите музыку.

с другом. Я как-то раз играла сама с собой и, стыдно признаваться, пыталась жульничать...

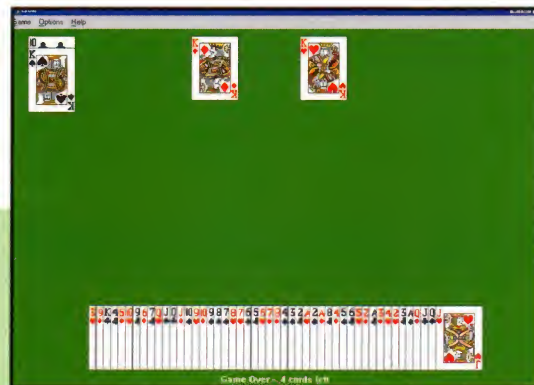
Кстати, в «Биджинге», «Экшне» и «Турнире» есть таблица рекордов — элемент, надо сказать, весьма повышающий интерес к данным вариациям «Ма-джонга», да и вообще к играм подобного плана.

В случае глубокой задумчивости разрешается спросить совета у девушки в правом нижнем углу экрана. А когда свободных досок не остается, то перемешать остав-

шиеся и попробовать разобрать их еще раз — пока пасьянс не сойдется.

Просто, как все гениальное. Со всей анимацией и звуковым сопровождением весит 20 Мбайт, но я, например, буквально через пару дней эффекты отключила, надоело.

Опять же, на том же <http://www.softseek.com> имеется в наличии новый вариант «Ма-джонга» — Kyodai Mahjongg. Ну очень эффектный. Трехмерный — то есть не только



Ма-джонг

1

Не-ет, японцы «Ма-джонг» придумать не могли. Эти минималисты к излишествам не склонны. Вот «Го» какое-нибудь — это по их части.

А «Ма-джонг» навеивает мысли не о размеренной чайной церемонии и прекрасных в своей незавершенности рэнга, танка и хокку, а о пышных китайских карнавалах с многометровыми драконами, о гулких гонгах и медных барабанах, о тщательно прорисованных тушью затейливых иероглифах и прячущихся в бамбуке пандах. Видели вы когда-нибудь в Японии панд (кроме, ну, пожалуй, заезжего китайского зоопарка)? Вот то-то же.

Среди рисунков на дощечках «Ма-джонга» можно выделить четыре больших группы: круглые, палочкообразные (символизирующие бамбук) и иероглифы — в каждой из этих групп по девять типов изображений. Все остальные картинки сгруппированы по четыре: четыре птички, четыре зеленых и четыре красных дракона (кстати, название именно этого рисунка да-

ло имя всей игре), по четыре иероглифа для четырех ветров, четыре времени года и четыре цветка. За исключением этих двух последних типов все дощечки убираются строго попарно (то есть рисунки на них должны полностью совпадать), а времена года и цветы можно свободно комбинировать друг с другом, но, разумеется, только внутри своих групп...

ло бы очень-очень нечестно, если бы не предусмотрительные разработчики). Шесть типов игр — как в «Шанхае», но сами игры, за исключением собственно «Ма-джонга» и «Ма-джонга вверх тормашками», точнее, рубашками (Memory), другие: пасьянс «Реки» (Rivers) — пара фишек убирается с поля, если ломаная, соединяющая их, имеет не более двух перегибов; пасьянс «Щелчки» (Clicks) — щелчком с поля удаляется группа одинаковых фишек, остальные падают вниз и влево (почти как в «Великой стене» из «Шанхая»); головоломка «Линии» (Sliders) и «Тетрис» (Hashira) — аналогичны самостоятельным представителям этих жанров. Кроме того, около пятидесяти схем раскладов, которые могут быть дополнены собственными, с полтора десятка вариантов раскраски фишек и их боковушек, в том числе отдельная раскраска для фишек квадратных, используемых в «Щелчках», «Линиях» и «Тетрисе», анимация на выбор, коллекция фоновых рисунков, небольшая фонотека — слегка стилизованная, конечно, но слух не режет, и таблицы рекордов — куда ж без них... К каждой игре полагается своя собственная помощница, глазастая, как любая настоящая азиатка. Настраивается действительно все, как и обещают перед началом игры.

И в общем-то в европейские пасьянсы при наличии «Ма-джонга» уже как-то не играет — хотя, на мой взгляд, невелика потеря. К тому же, на Softseek'е достаточно много самых разных «Ма-джонгов».

Тетрис

2

По сравнению с «Ма-джонгом» «Тетрис» — просто квейк какой-то! Ничтожный промах может стоить жизни, правда, она в «Тетрисе» достаточно абстрактная. Кто-нибудь скажет о себе, что он выиграл в «Тетрисе»? Даже если в игре есть какая-то посторонняя цель помимо прохождения как можно большего числа уровней — все равно это заканчивается одинаково: вероломные фигурки пересыпаются через край стакана. А когда проигрешь неизбежен, начинаешь ценить сам процесс. Можно ведь убирать линии минимальной высоты (или длины в цветных тетрисах), а можно руководствоваться если не целесообразностью, то хотя бы симметричностью узора, возникающего при составлении линий для их исчезновения. Вдвойне приятно, если за красоту хода идут дополнительные очки (в «Тетрисе» ведь не ради фрагов играют), вот только эта самая красота каждым разработчиком понимается по-своему.

Впрочем, в данном случае мы заинтересованы в процессе, а потому на чуть больший успех обречены тетрисы, в которых исчезновение линий сопровождается красивыми визуальными эффектами: фонтанами брызг, вспыхивающими искрами или иной деформацией только что собранной группы.

Разве сравнится с ними зрелище разлетающихся во все стороны мозгов в том же квейке, особенно если это твои собственные мозги?



или одного цветных блоков вращались. Три клетки одного цвета исчезали, за более длинные ряды насчитывались большие очки, а за исчезновения кумулятивные, то есть когда перемещение вышележащих слоев вниз влекло за собой дальнейшие изменения или если исчезала не просто линия, а ломаная-пересеченная фигурка из нескольких, — очень сильно большие. Насколько я заметила, именно такой метод подсчета нигде, ни в одной разновидности «Тетриса», увы, не используется.

Nexttris (он же Maxtris) почти во всем похож на обычный «Тетрис»,

на основе двух пересекающихся половин «очевидных» прямых.

В Color Balls фигурки опять состоят из трех блоков — как в TetColor'e первого вида, — таким же образом изменяются (то есть цвета перемещаются по вертикали) и исчезают при собирании по такому же принципу (группами по три штуки), но сам блок, как опять же легко догадаться, является шаром, что накладывает определенный отпечаток — упавшие фигурки раскатываются в разные стороны отдельными мячиками или собираются аккуратной пирамидкой. Чем больше шариков одного цвета исчезает одновременно, тем больше бонус. Одноцветная пирамидка эквивалентна ряду из трех шаров в любом направлении.

Довольно навороченным для своего времени был монстр под названием ТЕТЯИС. «Тетяис» в целом подобен классическому «Тетрису», только каждый новый уровень начинается с «фундамента» различной степени дырявости, его, разумеется, тоже надо разобрать. Как разберешь — перейдешь на следующий уровень с еще большим фундаментом. За каждую собранную линию вместо фигурки выпадает пропорциональная бомбочка, которой взрывают лишние блоки.

Кроме того, в фундаменте встречаются блоки специального вида, при целенаправленном взрыве которых можно получить бонус в виде дополнительных очков, или фигурной бомбы, или просто исчезнувшего ряда. Кстати говоря, бонусы не срабатывают, если содержащий их ряд исчезает, поэтому порядок



GemMaster for WinAMP. Еще одна вариация на известную тему. Разработчики, видимо, прониклись идеей средневековых утопистов о том, что драгоценные камни должны служить игрушкой детям. Как говорила Мэрилин Монро: «Бриллианты лучшие друзья девушки».

только база у него, как легко догадаться, шестиугольная, а не квадратная, и фигурки, соответственно, состоят из шести блоков. А кроме того, имеют дурную привычку время от времени устраивать игроку небольшой персональный disaster — вращаются, например, совершенно самостоятельно, не повинаясь указаниям с клавиатуры. Зато ряды, кроме «очевидных» прямых, проходящих под углом 60 и 120° соответственно, могут быть «практически» прямыми, состоящими из двух подряд идущих горизонтальных линий, и даже «угловыми», построенными

взрывных работ и удаления заполненных рядов надо рассчитывать.

А вот другая разновидность «Тетриса», так сказать «солдатская», от классического отличалась только скином блоков, выполненных в виде фигурок солдат в защитной форме. Собранные ряды пропадали, разрезая бедолаг на части, но смотреть без смеха на

Часть вторая. Тетрисы

«И все-таки в детстве у меня не было детства».

Ольга Михайлова «Лека и летчик» (Cosmopolitan 2'2000)

Именно так. Потому что, в моем детстве не то что Brick Game'ов — персональных компьютеров-то еще не было. Когда же они лет десять назад появились (сначала компьютеры, а потом Brick Game'ы) — и началось мое настоящее детство. И первые же две игры меня чуть не разочаровали во всех остальных сразу: я сыграла несколько партий в «Питона» — вроде бы иногда мне удавалось совершить даже два поворота, прежде чем врезаться в стену и в очередной раз бесславно утонуть ни в чем неповинное животное, — и, разумеется, в «Теннис» с примерно такой же эффективностью. Ну и что я должна была ду-

мать после этой пары опытов о собственных игровых талантах?

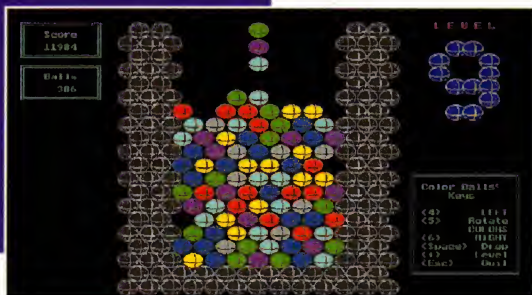
К счастью, третьей игрой, реабилитировавшей в моих глазах не только меня, но и весь жанр, оказался именно тот самый-распрепесый «Тетрис», который был классикой уже тогда.

Да, были времена, когда в «Тетрисе» собирали ряды из простых переворачивающихся нецветных фигур, а если и цветных, то исключительно для эстетического впечатления. И способы подсчета очков были довольно прямолинейными, а иногда и отсутствовали — достаточно уронить фигурки с возможно большей высоты.

Потом появились тетрисы разноцветные и разноформенные, трудно сказать, какие раньше и более любимы народом.

Например, TetColor существовал в двух разновидностях: в первой (она же Colines — цветные линии) фигурки имели вид трехцветных столбиков, в которых цвета циклически сдвигаются внутри столбика, а во второй фигурки из трех, двух

Color Balls for DOS. Хватит шары гонять! Бывало, доставалось мне от начальства за игры в рабочее время. Одно плохо, паузы нет совсем, приходится или бросать начатую партию, или доигрывать, рискуя склопотать еще один нагоняй.



торчащие там и сям руки, ноги и головы было просто невозможно.

Еще бывает «Тетрис», в котором по собираемым рядом скачет какое-нибудь насекомое или человек, и его, естественно, нельзя угробить — задавить или



на уже упоминавшийся TetColor I, вот только его цветные блоки могут иметь еще и очень разные формы: в виде кристаллов, пестрых кубиков с элементами, анимированных рожниц и пр. Варьируются уровень сложности (максимальное количество используемых цветов и, соответственно, форм блоков), подвиж-

Xixit for DOS. Из триколов, без сомнения, самый стильный. На каждом уровне фон анимируется по-разному, а если к этому прибавить еще и анимированные фишки, то играть становится очень не просто. Тем почетнее победа.

запереть в закрытом колодце, где он через какое-то время задохнется, хотя сам объект заботы может этому дополнительно заданию всячески препятствовать и обычно именно этим и занимается.

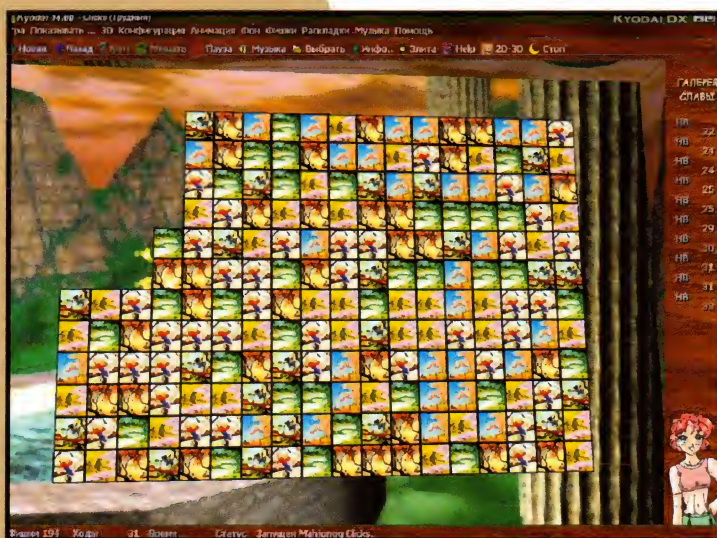
Кроме того, не могу не отметить «Тетрис», встроенный в квест «Монти Пайтон и поиски Святого Грааля». В нем ряды надо собирать из, извиняюсь, окостеневших покойников. Причем время от времени попадаете такой, что кричит: «Я не мертвый, я не мертвый!» — и не дает уложить себя так, как хочется игроку. Кто у кого украл идею — авторы «солдатики» у 7th Level или наоборот, — я не знаю, да и не хочу, пожалуй.

А совсем недавно коллекция моих любимых «трехцветных» тетрисов пополнилась еще одним экземпляром. Называется GemMaster и является штепселем (plug-in) для известного mp3-плеера WinAMP. Как обычно, на вход подаются оправленные в чистое золото цветные полупрозрачные камушки, ограненные на 7 граней с каждой стороны. Собираете из них комплекты по три штуки, а дальше наглядная иллюстрация бренности всего сущего: украшение ломается на части и разлетается в разные стороны через весь экран. От летящего в лицо камня, хоть и драгоценного, хочется увернуться прямо как завязанному думеру. В этом варианте «Тетриса» есть два приятных момента: во-первых, за быстро упавшие gems начисляют дополнительные очки, а во-вторых, на каждом уровне есть своя бонусная фишка, когда уровень заканчивается, с поля удаляются все элементы такого цвета, а это, сами понимаете, провоцирует дальнейшие «обвалы».

Что же касается моего любимого варианта «Тетриса», то он называется Xixit и с виду похож

ность фона, стартовый уровень, музыкальное сопровождение (на выбор предлагается около пяти не самых плохих мелодий). Можно играть вдвоем — тогда убираемые игроком линии добавляются в фундамент его сопернику. Очков дают очень и очень нежидно — по 500 за линию из трех блоков, однако кумулятивное начисление не действует (оно вообще редко встречается).

Кстати, «Тетрис» из Kyodai Mahjongg'a выглядит точь-в-точь как Xixit и даже очки считаются таким же образом. Наконец-то сбылась моя мечта о «Тетрисе» и «Ма-джонге» в одном, так сказать, стакане.



Kyodai Mahjongg 14.00 for Windows 9x. А это Clicks. Щелк, щелк, группы исчезают, фишки осыпаются, образуя новые сочетания. На высшем уровне сложности мне удалось оставить на поле всего одиннадцать дощечек. Кто меньше?

Часть третья. Головоломки

Однако способов бесцельно тратить умственную энергию гораздо больше, и они намного разнообразнее, поскольку головоломки — по идее жанр, который включает и тетрисы, и пасьянсы, так как в первых присутствует почти обязательный отсчет скорости мышления, поощряемый различными бонусами, а во вторых — необходимая загадочность при известной цели. Риску перечислить лишь те, в которые не только играла, но и запомнила.

Как ни странно, начну с «Сапера», игры довольно жестокой. Малейшая ошибка карается смертью! Мне, например, очень стыдно бывает посмотреть в глаза «рожице» после очередного неудачного разминирования. Кроме того, очень хочется все исправить — и я снова тыкаю по клеточкам, пытаюсь по циферкам угадать, под которыми мины.

Из этой же серии — игры Gamos'a, построенные на перемещении шариков по клетчатому полю: «Уголки», например, или более распространенные Lines. Lines похожи на «Тетрис» условием расчистки игрового пространства, но, что очень приятно, в них действует кумулятивный подсчет очков за линии составные и даже более того — за линии длиннее шести шариков, хотя такие длинные последовательности из-за появляющихся

Игры на логическое мышление, даже если оно женское, а иначе говоря головоломки, хороши богатством выбора.

Не только уровня сложности, от которого, как правило, зависит скорость сообразительности искусственно intel-лектуального противника. Раз уж вариантов образов наиболее популярных жанров существует превеликое множество, можете себе представить, сколько единичных экземпляров уникальных по гениальности игр родилось и умерло, не дожив до своего первого бета-пре-релиза! О них мы всуе упоминать не будем.

YACHT!			
Ones		3	Three of a kind 29
Twos		4	Four of a kind 26
Threes		9	Full House 25
Fours		16	Small Straight 30
Fives		20	Large Straight 40
Sixes		18	Yacht 50
SUBTOTAL		70	Chance 23
BONUS		35	TOTAL SCORE 328

конечно, можно поспорить, но тогда «выдавленный» с предполагаемого места шарик расположится, как правило, там, где он совсем не нужен. В этой поставке Lines включают еще две вариации: «Блоки» (Blocks) и «Квадратики» (Squares). В «Квадратиках» исчезают компактные группы 2x2 или 2x3 шара, а в «Блоках» группа из, как минимум, 7 шаров должна иметь один перегиб или выступ. Как только все поле завалит шарами, игра заканчивается. Если набрать больше 99999 очков, счетчик сбрасывается в ноль, так что сначала сохраните рекорд, закончив игру, а потом продолжайте, если еще не надоест.

Кстати говоря, «Линии» из Kyodai Mahjongg'a имеют одну ну очень приятную особенность — фишку неопределенного цвета. То есть ее используют вместо любой другой, дефицитной или недоступной. Разумеется, можно собрать линию полностью неопределенного цвета. Выпадают такие фишки с той же частотой, что и обычные.

Что же касается «Уголков»... Никогда не играли в «Уголки» шашками? Вот очень похоже: в начале игры противники занимают противоположные углы ромбовидного поля, а в конце должны поменяться местами. Можно передвигать шарики по одному по очереди, можно перепрыгивать через них

4

Головоломки можно разделить на две очень большие группы. В одних важно, с какой скоростью игрок давит на кнопки или лихорадочно дергает мышкой, а порою его еще и подгоняют с помощью методов различной степени жестокости — от кровожадных монстров, упорно преследующих горемычного героя, до относительно гуманных часовых бомб и других милых средств массового уничтожения. Такие головоломки в целом не очень далеко ушли от аркад.

В головоломках второго типа принципиальнее найти решение, поэтому таймеры или аналогичные им устройства, выполняют функции, скорее, декоративные. Хотя встроенные таймеры (те, которые заведуют скоростью отклика), как правило, имеют тенденцию предательски незаметно убежать вперед.



рассчитать и взорвать нелепый цветок или выход — делать на уровне нечего. Еще один забавный момент: если слишком долго бездельничать (минут десять), колобок начинает зевать и в конце концов засыпает, привалившись к стенке, но стоит шевельнуть пальцем — и он готов к новым подвигам.

У всех этих игр есть только один недостаток — задание на

на следующую клетку по прямой, как в шашках (по диагонали, в отличие от шашек, нельзя). Кто успеет занять соседский угол раньше, тот и молодец. Играть разрешается аж вчетвером.

Раз уж я вспомнила о Gamos'e, упомяну также «Ветку» и ее более актуальную вариацию — «Сетку». Обе игры эксплуатируют одну и ту же идею: имеется кучка проводков (или веточек) и кучка почек (или компьютеров), в «Сетке» еще есть сервер. Причем все провода и веточки нарезаны на кусочки, соединяющие две, а то и три стороны клетки, в которой находятся. (О том, что поле поделено на клеточки, следовало догадаться, едва услышав слово Gamos.) Цель — поворачивая соединительные фрагменты-веточки по или против часовой стрелки, дотянуться до зачехливших почек, чтобы воплотить в жизнь призыв о яблоках на березе. Или, если перевести в более практичное русло, бесхозные компьютеры надо объединить в сеть, тогда с сервера в фоновом режиме запустится WinAmp, и все юзеры будут счастливы. От уровня мастерства (новичок, мастер, эксперт, тореро...) зависит, сколько соединительных и терминальных фрагментов окажется на поле. На мой взгляд, самый интересный — тореро (это когда квадрат объявляется поверхностью тора).

Другой головоломкой, производившей на меня неизгладимое впечатление,



является этакий гибрид «Диггера» и Pacman'a-переростка под названием Suparplex. Собственно, впечатление произвел внешний вид панели настроек игры, выглядывшей, как настоящая плата.

При выборе той или иной опции, обозначенной на схеме чипом с соответствующей надписью, ее разводка подсвечивается или гаснет: может, и нерационально, зато красиво. Сама игра представляет собой лабиринт, заполненный пришедшими в негодность квадратиками плат, через которые в образе



Kyodai Mahjongg 14.00 for Windows 9x. Собственно «Ма-джонг». Хотите объемный, не хотите тоже объемный, но неподвижный. Можно заглянуть на ту сторону, можно перемещать несоединившийся расклад. Еще немного и он будет играть сам с собой.

преКРАСНОГО героя смело ломитесь вы. Ломитесь не просто так, а с целью собрать определенное число треугольных цветочков, при этом стараясь не попасть под взрыв каменной бомбы или в пасть к злобным монстрам-ножницам. От ножниц можно убежать, взорвать, уронив на них бомбу, или же завалить ею проложенный ход. Лабиринт усложняется от уровня к уровню — в нем появляются катушки-шлюзы, через которые ножницы, к счастью, пролезть не могут. Усложняются и задания: волшебные цветочки помещаются за неломаемыми стенками, которые уничтожаются только взрывом, для чего на уровень помещается определенное количество ножниц и каменных бомб. Если не

каждом следующем уровне ничем не отличается от того, что было на предыдущем (при условии, конечно, что в игре вообще есть уровни). В этом смысле сто очков вперед всем даст, разумеется, TIM — The Incredible Machine, части первая и вторая, а также The Incredible Toons. Вот уж где не придется жаловаться на однообразие целей!

Сама идея проста — мастеру-ломастеру выдается некоторое количество деталей, устройств и предметов, используя которые нестандартным образом, следует собрать какую-нибудь хитрую машинку. Смотрели в детстве мультфильм про кота Леопольда? Помните придуманный белым Мышонком механизм по сбрасыванию арбуза на голову коту, если тот дернет за веревочку? Наиболее интересные и навороченные «инкредебельные» машинки до боли

напоминают этот механизм. Его отсутствие среди заданий можно объяснить только одной причиной — ребята из Sierra и Dynamix в детстве не видели мультфильма про кота Леопольда. The Incredible Toons мне понравились даже больше — TIM слишком серьезен как с заданиями, так и с компонентами. Все солидно и обоснованно: мышь любит сыр, кошка любит мышей, собака любит пугать кошек. В мультяшках же мышь тоже любит сыр, но и не прочь подражаться с кошкой при случае. В результате, конечно, все равно победит кошка, но можно успеть уронить на нее что-нибудь тяжелое и помочь мышке выполнить задание.

Игра определенно понравится тем, кто в детстве изобретал порох из селитры или сапоги из маминых выходных туфель и зимнего пальто, ну и прочим умельцам. В лучшем смысле этого слова.

Вот, собственно, и все. Среди моих любимых игр — точнее, среди игр, бывших моими любимыми, есть, конечно, и другие интересные образцы, достойные включения в соответствующие пронумерованные части, но также есть и образцы, в оные же части не вписывающиеся по причине принадлежности к совсем другим классам игр, кои я в самом начале резво вычеркнула. Это, например (только чтобы обрисовать картину), «Кости» — игра, более зависящая от текущего времени, чем от логического мышления; или Scorched Earth, а также ее продолжения про боевых червячков — это, скорее, стратегия с элементами экономики и тригонометрии; или же вовсе Cannon Fodders — самая кровожадная войнушка, которую только можно себе представить.

Главное, чтобы нам нравились игры, которые мы выбираем, а вопросы жанровой классификации оставим дотошным педантам. Как говорил (правда, по совсем другому поводу) мой третий знакомый: «Если можешь объяснить, за что любишь, то, скорее всего, совсем не любишь». **MG**





**!Всё
время**

Москва 103.7 FM, 66.8 УКВ.
Тел.: (095) 755 77 55. Факс: (095) 956 32 79.

С-Петербург 102.8 FM, 73.8 УКВ.
Тел.: (812) 327 30 75. Факс: (812) 327 85 23.





СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТ

LCD-мониторы



В последнее время новые технологии, изначально появившиеся в ноутбуках, устремились и на рынок настольных компьютеров. Насколько хороши LCD-мониторы на сегодня, и не пора ли уже тащить старый ЭЛТ-монитор на свалку?

ОБЗОРЫ

Игры под другие OS



Услышав о новой игре, вы полагаете, очевидно, что она будет работать на вашем IBM PC совместимом компьютере, под управлением Windows 9x. На самом же деле игровой мир гораздо шире, чем вы представляете себе, если ограничиваетесь упомянутыми рамками.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

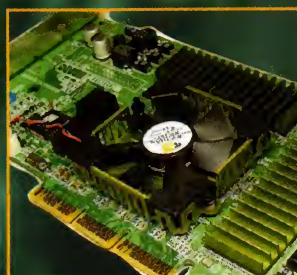
Наворот Force Feedback-устройства



Мультимедиа все глубже и глубже проникает в наш мир, и, хотя перчатки для виртуальной реальности пока все еще не являются предметом первой необходимости, появляется все больше и больше разновидностей манипуляторов с обратной связью. В этом номере мы рассказываем про джойстики и мышь.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Достижения компьютерной индустрии



К концу года традиционно выходит все больше и больше новых компьютерных железок. То же, что не успели выпустить, срочно анонсируют, видимо, в надежде, что реклама будущих крутостей позволит покупателям потерпеть еще месяц-другой и пока не покупать продукцию конкурентов.

Попробуем подвести итоги прошедшего года с позиций развития hardware и требований software к нему.

Процессоры уверенно берут левел за левелом и уже добрались до отметки в 1,5 ГГц. Год назад они ошивались вокруг 500 МГц. Так что пока темпы прироста мегагерц успешно сохраняются. Причем добавленную мощность есть куда применять, и свежие программы по-прежнему тормозят на не самых навороченных компьютерах.

Винчестеры от нормального год назад винта объемом 4-8 Гбайт доросли до 13-20 Гбайт. То есть даже несколько больше, чем в два раза. В этом пункте, к счастью, разработчики software отстают и не успевают заполнять ваши винты с подобающей скоростью. Так что проблема нехватки места на диске временно пропала.

Память. Сама память она и в Африке память, требования же к ее необходимому количеству успешно выросли в два раза — с 64 Мбайт до 128 Мбайт.

3D-ускорители. Успешный выход революционно нового чипа nVidia GeForce 256 положил начало конца разнообразию видеочипсетов. Можно сказать, что весь год прошел под девизом «Будущее за hardware T&L», правда, реальное использование T&L разработчики в большинстве своем все еще откладывают на потом. Если же вы не меняли в своем компьютере ничего за прошедший год, то самое время задуматься о том, что практически все упомянутые нами компоненты улучшились, как минимум, в два раза, ну и, как следствие, новые игры будут требовать от компьютера соответственно вдвое больше. Самое время пойти и затариться чем-нибудь на новогодней распродаже.

Nick A. Skokov

На протяжении всей истории персональных компьютеров их неизменными спутниками оставались мониторы, построенные на

основе использования электронно-лучевых трубок (ЭЛТ). Принцип действия этих устройств был открыт много лет назад, и с тех

пор ЭЛТ успешно применялись в самых различных сферах техники, пока наконец не добрались до компьютерной отрасли.



Нам они больше нравятся плоскими

И зображение в таких мониторах создается за счет излучения света частицами особого состава, называемого люминофором, который размещается на внутренней поверхности трубки. Активируется люминофор в результате его бомбардировки заряженными частицами, выпускаемыми так называемой электронной пушкой, располагающейся в основании катодной трубки. Именно из-за этой конструкции ЭЛТ-мониторы выделяются большими габаритами, которые не представляется возможным уменьшить без резкой потери качества. Однако многолетний опыт производства и применения мониторов такого класса привел к предельному снижению их себестоимости, а следовательно, и потребительских цен.

Про ЭЛТ-мониторы можно говорить долго, разбирая их достоинства и недостатки, однако один факт остается непреложным: работа за таким экраном всегда негативно сказывается на здоровье пользователя компьютера. Усталость глаз и постепенное снижение

зрения, постоянное облучение и нахождение в статическом поле ни коим образом не сочетается со здоровым образом жизни. Стоит ли экономить деньги на своем самочувствии, если есть возможность приобрести более безопасное устройство?

Время жидких мониторов

Естественной альтернативой электронно-лучевым мониторам являются матрицы на жидких кристаллах (Liquid Crystal Display, или сокращенно LCD). Впервые они появились на рынке портативных компьютеров, совершив настоящую революцию в этой отрасли, превратив многокилограммовые чемоданы в элегантные кейсы — те самые ноутбуки, которые мы привыкли видеть. Самые первые ЖК-мониторы были монохромными, унаследовав эту особенность у своих предшественников — экранов для наручных часов и калькуляторов. Впоследствии на свет появились и цветные образцы — хотя

и черно-белые дисплеи до сих пор можно встретить в карманных компьютерах.

В основе технологии, по которой создаются жидкокристаллические мониторы, лежат особые физико-химические свойства группы веществ, которые условно называются жидкими кристаллами. Что это такое? По сути дела, это особые жидкости, молекулы которых взаимно ориентированы согласно определенным законам, что сильно напоминает кристаллическую решетку. В результате жидкие кристаллы проявляют однородность физических свойств. Более того, на эти свойства можно влиять, воздействуя на ЖК электрическим полем. Так, например, из-за подачи напряжения на полюсные контакты, расположенные по краям матрицы, заполненной жидкими кристаллами, молекулы вещества меняют свою пространственную ориентацию. Но это, в свою очередь, сказывается на оптических свойствах всей матрицы: изменяются степень ее прозрачности и характеристики отражаемого света.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Я до сих пор не поменял свой АТ-корпус на АТХ. Могу ли я найти новую материнскую плату под АТ-корпус?

Да, и для этого вам даже не придется заниматься усиленными поисками. Несмотря на то что стандарт ATX существует уже несколько лет, и, казалось бы, успел доказать свое преимущество, производители материнских плат продолжают заботиться о обратной совместимости своих продуктов и выпускают их как в ATX, так и в AT-формфакторе. По крайней мере, на сегодняшний день в Москве можно приобрести AT-платы производителей Lucky Star, SuperMicro, Zida, а также выпущенные под торговой маркой нашей отечественной «Формозы». При этом среди них встречаются вполне современные модели, выполненные на чипсетах BX, VIA APOLLO-PRO+, и даже i810. Правда, с системными платами AT-формата для процессоров AMD Athlon сложнее, и у нас они не продаются.

Другой вопрос — насколько целесообразно сохранять старый АТ-корпус. Если речь не идет о дорогом серверном корпусе с независимыми системами энергоснабжения, то мы бы посоветовали вам обновить не только материнскую плату, но и сам корпус, благо стоят они сегодня недорого. Зато вы сможете воспользоваться многими функциями, которых не было и быть не могло в корпусах АТ-форм-фактора, прежде всего продвинутой системой энергосбережения.

На моем 14" мониторе стали плохо видны мелкие детали изображения. Это испортилась видеокарта или монитор?

Как говорится в рекламе, сначала попробуйте протереть монитор. Судя по тому, что у вас монитор с диагональю 14", мы можем предположить, что приобрели вы его, как минимум, три года назад, а скорее, еще раньше. В этом случае причина ухудшения качества картинки на экране связана напрямую с монитором, а не видеокартой. Дело в том, что все ЭЛТ-мониторы имеют свой ограниченный срок жизни, и это связано не с абстрактным понятием износа, а с конструктивными особенностями этого класса



Надо заметить, что свойства жидких кристаллов открывались исследователями постепенно, поэтому внедрение ЖК-мониторов в жизнь продвигалось неспешными темпами. Не в последнюю очередь тормозила развитие прогресса и довольно высокая стоимость ЖК-матриц, особенно с возможностью цветопередачи.

Мы неспроста называем ЖК-экран матрицей: он на самом деле матрица, каждый элемент которой представляет собой один пиксел изображения. Возникает резонный вопрос: как же наполнитель экрана, являющийся, по сути, своей жидкостью, не растекается при работе монитора в положениях, отличных от горизонтального? Во-первых, слой жидких кристаллов, размещенных между прозрачными стенками предельно тонок, и в силу вступают принципы капиллярной механики. Во-вторых, на стенках, которые также называют подложками экрана, нанесены микроскопические направляющие каналы, вертикальные на одной стенке и горизонтальные на другой, что в сумме дает нам поляризационный эффект. Эта система каналов позволяет упорядочить все молекулы ЖК-наполнителя.

Монитор в очках

Однако это — только первая часть технологии применения жидких кристаллов. Как мы уже сказали, это вещество реагирует на наличие/отсутствие электромагнитных полей. Однако подобным же образом молекулы ведут себя и при попадании в них луча света. Поэтому вся матрица пикселей подвергается подсветке от внешнего источника — прямым или отраженным светом. В результате все молекулы экрана синхронно поворачиваются на определенный угол относительно направления луча света, и мы получаем равномерно окрашенный экран.

Но поляризация потока света — палка о двух концах. Человеческий глаз не способен зафиксировать изменение плоскости поляризации без дополнительных устройств. Поэтому на внешнюю часть ЖК-матрицы обычно надевают еще два специальных фильтра — примерно так же, как на солнечных очках. Если кто не помнит, то поляризационный фильтр пропускает через себя без потерь поток света с соответствующей осью поляризации и задерживает остальные. Так вот, система из двух фильтров позволяет продельывать над световым потоком разнообразные махинации. Луч света можно пропускать через них полностью, благодаря

Мы не будем приводить полные технические данные на каждый из мониторов, но для общей информации скажем, что они обычно поддерживают развертку до 75 Гц и потребляют всего около 35 В, в случае 15" экрана.

Relisys TL 528A, 15"

Первое, что привлекло наше внимание при изучении LCD-мониторов, это то, что при скроллинге текста по экрану, например в окне web Explorer буквы плывут и размазываются.

Достаточно удобная настройка, автонастройка, встроенный микрофон.

В отличие от ELT-монитора, на котором все нормально смотрится при цветовой температуре 9300 К, на этой панели при 9300 К все выглядит довольно синюшно, и для получения более естественного изображения гораздо лучше выбрать 7500, или даже 6500 К. Как оказалось позднее, все LCD-мониторы смотрятся лучше при цветовой температуре около 5000-6000 К.

Внешний вид: 🍌🍌🍌🌟🌟,

удобство меню: 🍷🍷🍷🍷🌟,

вид сбоку: ,

естественность цветов: 🌻🌻🌻🌻🌻,

быстро движущееся изображение: 🌟🌟🌟🌟🌟,

ориентация дисплея:



О магическом меню shutdown

Многие мониторы при вызове меню windows shutdown, которое дает 50%-ное затемнение остальной части экрана, начинают глючить. Вообще эта особенность известна еще со времен ELT-мониторов. Хотите проверить монитор на муар — позовите пресловутое меню, если и тут муара не заметно, значит его, скорее всего, нет вообще.

Разумеется, глюки не обошли и TFT-дисплеи. При появлении магического меню на экране его часто начинает мутить, полосить и колбасить различными другими способами. В половине случаев дополнительный вызов автонастройки исправляет ситуацию, но не всегда. Остается лишь радоваться тому, что данные глюки обычно никак себя не проявляют ни в каких других режимах.

Relisys TL520A, 15"

Примерно полный аналог TL528. Из достоинств по сравнению с предыдущей моделью отметим чуть более быстрый refresh изображения, что приводит к меньшему размазыванию, и к повороту экрана на 90° в вертикальное положение. Правда, при этом если на экран смотреть даже немного слева, то изображение розовеет, а чуть справа — синее. Происходит так потому, что у TFT-панелей больше горизонтальный угол обзора.

Из недостатков этой модели хотелось бы отметить отсутствие регулировки положения панели по вертикали, то есть она поворачивается только вправо/влево и также вокруг оси для перехода к портретной ориентации.

Внешний вид: 🍷🍷🍷🍷🍷,
удобство меню: 🍷🍷🍷🍷🍷,
вид сбоку: 🍷🍷🍷🍷🍷,
естественность цветов: 🍷🍷🍷🍷🍷,
быстро двигающееся изображение: 🍷🍷🍷🍷🍷,
ориентация дисплея: 🍷🍷🍷🍷🍷



Smile L150R, 15"

Весьма банально выглядящий монитор, правда, с очень удобной подвеской — поворачивается как хочешь, в любом направлении. Меню — весьма посредственное, наиболее огорчает факт отсутствия выбора цветовой температуры, то есть по RGB выбрать-то можно, но какой же нормальный человек это умеет? Тут и сам позеленеешь и изображение посинеет, а толком все равно ничего не добьешься. Остается только нажать кнопку auto и сказать спасибо, что хоть к какому-то человеческому виду баланс цветов вернулся. Да и еще выключатель, в отличие от привычных теперь электронных кнопок, здесь классическая, пятилетней давности кнопка, как на АТ-корпусе.

Внешний вид: 🍷🍷🍷🍷🍷,
удобство меню: 🍷🍷🍷🍷🍷,
вид сбоку: 🍷🍷🍷🍷🍷,
естественность цветов: 🍷🍷🍷🍷🍷,
быстро двигающееся изображение: 🍷🍷🍷🍷🍷,
ориентация дисплея: 🍷🍷🍷🍷🍷



оперативному повороту кристаллических «ячеек», частично воздействуя электрическим полем, или же полностью блокировать.

Изображение на жидкокристаллическом мониторе формируется тем же способом, что и на электронно-лучевом — при помощи точек-пикселей, однако вместо луча электронной пушки, бьющего в слой люминофора, мы имеем дело с большим количеством электродов, каждый из которых, собственно, и отвечает за единичный пиксел изображения. Надо заметить, что плотность пикселей в ЖК-мониторах довольно сильно отличается от соответствующего показателя электронных трубок, причем в лучшую сторону: последние модели ЖК-матриц превосходят стандартные образцы ЭЛТ в 2,5-3 раза.

Впрочем, сам по себе электрод при подаче на него напряжения способен только изменить характеристики находящихся вокруг него молекул ЖК-наполнителя, сформировав тем самым пиксел изображения — но не окрасив его в нужный цвет. Как решается этот вопрос в цветных мониторах? Существует два пути решения этой проблемы. Во-первых, можно воспользоваться разложением белого цвета на составляющие части при помощи цветных фильтров, которые размещались бы между слоем жидких кристаллов и пользователем. Однако, при всей своей простоте, это довольно топорный метод, да и потери силы светового потока при прохождении через систему фильтров оказываются значительными.

Более элегантным представляется другой вариант. В этом случае

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

устройств. Как известно, принцип работы электронно-лучевой трубки заключается в том, что под воздействием бомбардировки заряженными частицами, люминофор начинает излучать свет. Но слой люминофора со временем истончается, или, как это называют, «выгорает». В результате какие-то участки поверхности начинают реагировать на бомбардировку все хуже и хуже. Это становится особенно заметно либо при просмотре картинки, изобилующей мелкими деталями, либо при сплошной цветной заливке.

В принципе размазанность мелких деталей может быть вызвана и плохой видеокартрой, точнее, низким качеством установленного на ней RAMDAC, но подобный недостаток становится виден сразу после установки адаптера в компьютер.

Нужно ли менять мой Pentium III 450 на более быстрый прямо сейчас?

Если вам предлагают такой обмен — меняйтесь, не задумываясь, и не медлите. Второй раз может не повезти...

Действительно, на сегодняшний день Pentium III 450 — самый «тихоходный» процессор из семейства Pentium III и, по всей видимости, скоро он не только пропадет с прилавков магазинов, но потеряет свою товарную стоимость при бартерных следках. Так что, если старый процессор надо еще куда-то пристроить, то сейчас — самое лучшее время.

С другой стороны, если обратиться к показателям быстродействия процессоров, то даже сейчас Pentium III 450 остается крайне мощным. Ему под силу справиться практически с любой задачей из разряда офисных или домашних приложений, в том числе и игр. Если вы не занимаетесь, например, нелинейным видеомонтажем, то он исправно послужит еще, как минимум, год, а то и больше.

Наконец, при планировании апгрейда стоит учесть и сезонные колебания цен процессоров Intel. На рынок уже начинают поступать процессоры Pentium IV, а это значит, что через месяца два-три можно ожидать резкого падения цен на линейки Pentium III и Celeron I, которые возможно достигнут трети их стоимости.



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Я собираюсь приобрести новый монитор, какой надо покупать, чтобы на нем хорошо работали все игры?

Если вы возьмете монитор в основном для игр и к тому же любите игры из самых разных жанров, то первым критерием, определяющим покупку, будет класс нового монитора: вам потребуется ЭЛТ-устройство. При всех своих преимуществах дисплеи на жидких кристаллах не могут пока отображать быструю, динамичную графику, тем более при высокой глубине цвета. Второй параметр будущего монитора — это размер диагонали его экрана. В этом году отмечается усиленное наступление 17" моделей на широкий потребительский рынок и постепенное отеснение ими 15" моделей на второй план. Это сопровождается заметным падением цен на оба класса мониторов. И хотя диагональ в 17" еще не стала стандартом de-facto, советуем приобретать с расчетом на будущее именно такой монитор: при «родном» разрешении в 1024x768 точек он будет идеально соответствовать большинству современных игр, которые уже используют такую настройку. Что касается фирмы-производителя, то тут вам следует прислушаться как к собственным пристрастиям (например, люди впервые приобретшие 14" монитор Sony обычно остаются верными поклонниками продукции этой фирмы навсегда), так и к мнению экспертов. Лучший совет — следите за результатами тестирований, которые регулярно проводятся в нашем журнале.

Мой FDD очень плохо читает дискеты, можно ли его почистить или надо покупать новый?

К сожалению, вы не конкретизировали, в чем же выражается плохая работа вашего дисковода. Однако, как показывает практика, в подавляющем большинстве случаев неполадки дисковода связаны не с загрязнением магнитной головки, а с расстройством механики устройства. Жаль, но на нашем рынке очень много низкокачественной китайской продукции, которая, как правило, ломается уже через год эксплуатации. Вы можете вскрыть корпус дисковода — это довольно простой агрегат, и сломать его нарочно трудно —



NEC MultiSync LCD 1525S, 15"

Этот монитор был немного нетипичен тем, что рекомендованное разрешение для него не 1024x768 а 1280x1024. С одной стороны, это не характерно для 15I мониторов, с другой стороны, свидетельствует о хорошем качестве LCD-панели. Порадовала хорошая цветопередача и богатый выбор цветовых температур. Качество скроллящегося текста хорошее, практически не смазывается. Динамическая графика, сделана хотя и не блестяще, но по сравнению с общим уровнем вполне прилично.

Внешний вид: 🍌🍌🍌🍌🍌,
удобство меню: 🍌🍌🍌🍌🍌,
вид сбоку: 🍌🍌🍌🍌🍌,
естественность цветов: 🍌🍌🍌🍌🍌,
быстро движущееся изображение: 🍌🍌🍌🍌🍌,
ориентация дисплея: 🍌🍌🍌🍌🍌



обигрывается динамическое изменение характеристик вектора поляризации потока в результате изменения подаваемого напряжения. Разные части спектра светового потока реагируют на такое изменение по-разному, поэтому «лишние» части излучения можно попросту отсеивать. Правда, это более дорогой и технологически сложный вариант, требующий точной технической реализации.

Пассивные, активные и тонкие

За свою, не столь и долгую, историю, мониторы на жидких кристаллах успели пережить смену нескольких поколений. Самыми первыми появились ЖК-мониторы с так называемой пассивной матрицей, активно использовавших технологию STN (Super Twisted Nematic), которая увеличивала угол кручения ЖК-молекул внутри матрицы монитора до 270°, повышая тем самым общую контрастность изображения. Пассивные мониторы подразумевали наличие обособленных электродов, каждый из которых отвечал за формирование отдельного пиксела изображения независимо от других, то есть подсветка осуществлялась попиксельно. Сам термин «пассивная» указывала на то, что

электроёмкость каждой ячейки требовала определенного времени на смену напряжения, и в результате все изображение перерисовывалось довольно медленно, буквально строка за строкой. На пассивных матрицах еще можно было работать в программах офисного типа, однако динамическое изображение оказывалось заторможенным и размазанным. Кроме того, электроды зачастую

интерферировали друг с другом, создавая на экране некрасивые разводы.

На смену пассивным матрицам пришли жидкокристаллические мониторы, использующие технологию двойного сканирования. Идея этой технологии предельно проста: вся активная область экрана разделяется на две части, и перерисовывание



Bliss 1530, 15"

Дешевая компактная модель монитора.

Из недостатков — несколько странноватое изображение, как в аквариуме — все довольно бледное, и бесцветное.

Из существенных достоинств — нет проблем с послесвечением экрана, то есть скроллящийся текст читается без проблем.

Диагноз простой — для работы с текстом, особенно в черно-белом режиме — подойдет замечательно.

Для графики, без дополнительной настройки — никак. Дисплей можно наклонять только по вертикали, но это, пожалуй, все, что вам надо, так как из стороны в сторону его легко повернуть и вместе с подставкой, а наклон вправо/влево нужен только, если у вас стол кривой. Да и еще маленькая придира к меню, кнопки для управления которым расположены наоборот: плюс — слева, минус — справа. Как говорили в каком-то анекдоте, «запомнить это невозможно», так что прежде, чем нажать, каждый раз смотрите, что под кнопкой написано.

Внешний вид: 🍌🍌🍌🍌🍌,
удобство меню: 🍌🍌🍌🍌🍌,
вид сбоку: 🍌🍌🍌🍌🍌,
естественность цветов: 🍌🍌🍌🍌🍌,
быстро движущееся изображение: 🍌🍌🍌🍌🍌,
ориентация дисплея: 🍌🍌🍌🍌🍌



Выпавшие пиксели

На ELT-мониторе, где процесс изготовления трубок уже освоен достаточно хорошо, даже один выпавший пиксел или триада считается браком и достаточной причиной для замены монитора.

Поскольку процесс изготовления TFT-панелей все еще не так отлажен, да и просто принципиально сложнее, некоторое количество сбойных пикселей допускается.

Угол обзора

Угол обзора — с какой точки зрения не посмотри на ELT-монитор, вы увидите одно и то же. Картинка на TFT идеально видна лишь если вы смотрите на него под прямым углом или не сильно отклоняетесь. Под большими углами изображение меняет цвет, также ухудшается общее качество изображения, иногда оно становится даже похожим на негатив.

изображения происходит параллельно в обеих частях. Как следствие, частота обновления удваивается, а смазанность и дрожь картинки исчезает. Сегодня еще можно встретить портативные компьютеры, использующие матрицы двойного сканирования. Однако мониторы для персональных компьютеров изготавливаются уже по другим принципам.

Более дорогой, чем в случае с двойным сканированием, но, соответственно, и более качественный способ отображения экрана на жидкокристаллический монитор — это применение так называемых активных матриц. В этом случае также действует принцип «один электрод — одна ячейка», однако каждый пиксел экрана обслуживает еще и дополнительный элемент, который, во-первых, снижает время, уходящее на смену напряжения на электроде (практически в шесть раз по сравнению с пассивной матрицей), а, во-вторых, устраняет опасность взаимодействия соседних ячеек друг с другом. В результате повышаются практически все параметры изображения — четкость, яркость и скорость перерисовки. Благодаря прикрепленному к каждой ячейке транзистору матрица «помнит» состояние всех элементов экрана, и сбрасывает его только в момент получения команды на обновление. Кроме того, увеличивается угол обзора, что в свое время было большой проблемой: при отклонении головы пользователя от перпендикулярной по отношению к монитору позиции изображение начинало тухнуть и смазываться.

Самой же последней технологией в мире ЖК-мониторов

следует считать внедрение тонкопленочных транзисторов, или TFT (Thin Film Transistor). Это — сверхтонкие пленки, толщина которых измеряется сотыми долями микрона. Как следует из названия, матрица такого монитора состоит из огромного количества микроскопических транзисторов. TFT — прогрессивная технология, но на сегодняшний день слишком дорогая и довольно капризная, что связано с очень сложным технологическим процессом, во многом схожим с выращиванием кристаллов для подложки процессоров.

Стоит ли игра свеч?

Бытует мнение, что один из главных недостатков ЖК-мониторов кроется в их

Bliss 1700, 17"

У 17" мониторов достаточно большой экран, вполне сравнимый с размером экрана 19" ELT. Довольно большой по площади монитор, с расположенными спереди multimedia спикерами. Очень удобное меню, хорошая передача цветов, кошмарное качество изображения в динамической графике из-за большого послесвечения. Вообще инерционность изображения этого монитора явно выше средней, хотя возможно, что пока это обратная сторона хорошей цветопередачи. Даже когда я сейчас набираю буквы в редакторе, то они проявляются на экране постепенно. Из дополнительных особенностей, которые хотелось бы особо отметить — 2 Dsub15-входа. То есть монитор можно подключить сразу к двум компьютерам, и переключаться между ними с помощью экранного меню. Немного странно, что выключатель находится не на передней панели, как сейчас принято, а сбоку, несколько сзади, но в общем это не очень мешает.

Внешний вид: 🍌🍌🍌🍌🍌🍌

удобство меню: 🍌🍌🍌🍌🍌🍌

вид сбоку: 🍌🍌🍌🍌🍌🍌

естественность цветов: 🍌🍌🍌🍌🍌🍌

быстро движущееся изображение: 🍌🍌🍌🍌🍌🍌

ориентация дисплея: 🍌🍌🍌🍌🍌🍌



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

и попытаться выдуть, например, с помощью пылесоса, накопившуюся в кинетических узлах пыль. Если это не поможет, то проблема кроется в нарушении юстировки плеча магнитной головки, а эту неполадку вручную исправить нельзя, более того, перенастройка дисководов стоит гораздо дороже нового устройства. И не советуем использовать так называемые «чистящие диски» — головка дисковода должна свободно парить над поверхностью диска, а не «пропахивать» по ней борозды. Вообще, сейчас настало самое время отказаться от старого устройства 3,5" и перейти на что-то более современное, скажем, Iomega Zip или LS-120.

Не опасно ли подключать USB-устройства, например, внешний переносной диск или ZIP к включенному компьютеру?

Нет, не опасно. Интерфейс USB подразумевает возможность «горячего подключения» новых устройств в цепочку, в отличие от интерфейсов прошлого поколения, когда такое подсоединение могло закончиться плачевно. Другой вопрос — сможет ли компьютер опознать подключенный прибор и начать работать с ним без перезагрузки. Стандарт стандартом, но от некачественных драйверов никто из нас не застрахован. Вот Zip-дисковод, например, подключается и работает безо всяких проблем.

Мой компьютер упорно не желает грузиться с CD-ROM'a. Как мне быть?

Сам по себе CD-привод никак не распознает загрузочные компакт-диски и читает их на общих основаниях. Если он не может считать данные с такого диска в обычном режиме, то вам стоит его, по крайней мере, прочистить. А вот если диски читаются нормально, но загрузиться с них не удастся, то проблема часто кроется либо в неправильно сформированном CD (в этом случае вы уже ничего не можете поделать), либо в настройках BIOS вашего компьютера. Все современные версии этих программ, как правило, позволяют выбирать устройство, с которого будет загружаться компьютер, а также последо-





ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

вательность этих устройств. Но не все BIOS справляются с этой задачей одинаково хорошо. Поэтому первым делом постройтесь обновить программу до самой свежей версии, которая обычно доступна на сайте разработчиков. Далее, если настройки BIOS это позволяют, постарайтесь отключить в параметрах загрузки все другие устройства, кроме CD-дисковода. Например, на материнских платах, оборудованных BIOS производства Phoenix, это обычно помогает.

Правда ли, что самая хорошая видеокарта Voodoo 5, потому что она самая новая и при этом поддерживает как DirectX, так и Glide?

Действительно, видеокарта Voodoo 5 самая свежая из семейства Voodoo, и, благодаря применению новейших технологий, она намного превосходит по быстродействию своих предшественников. Однако не стоит забывать, что за последние годы компания 3dfx — создатель Voodoo 5 — утратила свои позиции лидера на рынке акселераторов трехмерной графики. Как показывают результаты тестов на быстродействие современных видеокарт, Voodoo 5 отстает по скорости работы, как минимум, от двух других конкурентов — GeForce2 производства компании Nvidia и Radeon256 от ATI. Поддержка же интерфейса Glide уже не так критична, как несколько лет назад — он практически остался фирменным стандартом, в то время, как подавляющее большинство создателей компьютерных игр предпочитают ориентировать свои продукты на Direct 3D или OpenGL.

Мой брат купил себе новую мышь, которая ему нравится, а мне нет. Можно ли подключить к компьютеру две разные мыши?

В принципе это возможно — но только тогда, когда одна из мышей является обычной и работает со стандартным драйвером Windows, а вторая использует свой собственный, как, например, новомодные контроллеры с force feedback механизмом. Соответственно и две «необычные» мыши могут ужиться на одном компьютере. А вот подключить к одному COM-порту мышку Mitsumi для игры в Quake, а ко второму — Genius NetMouse для упрощения навигации



Bliss 1840, 18"

Старший родственник модели Bliss 1700. Все так же хорошо, но экран еще больше, и все так же плохо с динамической графикой. То есть для рассматривания картинок и чего угодно прочего — замечательно, а в «Кваку» играть — никак.

Внешний вид: ♂♂♂♂♂♂,
удобство меню: ♂♂♂♂♂♂♂,
вид сбоку: ♂♂♂♂♂♂♂,
естественность цветов: ♂♂♂♂♂♂♂,
быстро двигающееся изображение: ♂♂♂♂♂♂♂,
ориентация дисплея: ♂♂♂♂♂♂♂



фиксированном разрешении, которое жестко определяется количеством пикселей по горизонтали и вертикали и, соответственно, плотностью ячеек на дюйм. Однако это не совсем верно. Действительно, максимальное разрешение каждой ЖК-матрицы строго определяется производителем, и превзойти его вам не удастся никаким способом. Однако тем же недостатком фактически обладают и обычные электронно-лучевые мониторы. А вот понизить рабочее разрешение ЖК-экрана возможно, причем, в зависимости от конкретной модели и производителя, это достигается двумя принципиально различными способами. Во-первых, изображение может сжиматься вокруг центра экрана, оставляя вокруг себя черную рамку неадаптированных ячеек. Во-вторых, разрешение изменяют, прибегнув к интерполяции, то есть для обеспечения перехода между виртуальными «пикселями» растянутого изображения будут применять усредненные значения для ячеек.

Три основных плюса мониторов на жидких кристаллах сводятся, во-первых, к их портативности, удобству эксплуатации и эргономичности, во-вторых, практически полной безвредности для здоровья, а, в-третьих, к абсолютно плоскому экрану, способному воспроизвести

LG Flatron 577LM, 15"

Стильно выглядящий монитор, с настоящими сенсорными кнопками меню. Все меню сделано очень удобно. Динамическая графика — не самая лучшая, но вполне приемлемая, скроллящийся текст — посредственный. Из наиболее заметных достоинств радует очень красивый дизайн монитора, и сенсорные кнопки.

Внешний вид: ♂♂♂♂♂♂♂,
удобство меню: ♂♂♂♂♂♂♂,
вид сбоку: ♂♂♂♂♂♂♂,
естественность цветов: ♂♂♂♂♂♂♂,
быстро двигающееся изображение: ♂♂♂♂♂♂♂,
ориентация дисплея: ♂♂♂♂♂♂♂



изображение без малейших искажений. Из отрицательных моментов следует отметить невозможность (на данный момент) полностью корректной цветопередачи и высокую стоимость по сравнению с ЭЛТ-мониторами.

подается ток, между ними возникает крошечный разряд, который заставляет светиться (в ультрафиолетовой части спектра) располагающиеся рядом молекулы газа. Следствием этого является освещение участка

Плазменные экранные матрицы

Прототипом для создания плазменных экранных матриц (Plasma Display Panels) стали самые обычные лампы дневного освещения. Напомним, что принцип действия последних заключается в следующем. В герметичную стеклянную трубку закачивается инертный газ (изначально для этого использовался неон, отсюда и пошло название неоновая лампа). Трубка представляет собой разрядное устройство с двумя контактами, на которые при посредстве специального разрядника подается напряжение. В результате возникает что-то вроде электрической дуги, только вместо статической молнии в газовой среде образуется равномерное свечение.

Примерно таким же образом функционируют и плазменные мониторы. Они состоят из плоской полой стеклянной панели, заполненной газом. На поверхность внутренней стороны стенок выведены микроскопические электроды, образующие две симметричные матрицы, а снаружи эта конструкция покрыта слоем люминофора. Когда на контакты

LG Flatron 575LE, 15"

Практический полный аналог предыдущей модели в немного удешевленном варианте за счет чуть менее круто смотрящейся подставки и отсутствия поворота дисплея, который для игр ни разу не нужен.

Внешний вид: 🍌🍌🍌🍌🍌,
удобство меню: 🍌🍌🍌🍌🍌,
вид сбоку: 🍌🍌🍌🍌🍌,
естественность цветов: 🍌🍌🍌🍌🍌,
быстро двигающееся изображение: 🍌🍌🍌🍌🍌,
ориентация дисплея: 🍌🍌🍌🍌🍌



люминофора, как это происходит в обычных ЭЛТ-мониторах.

Плазменные мониторы выгодно отличаются от своих конкурентов высокой яркостью и контрастностью изображения. Кроме того, в их габаритах составляющая толщины представляет собой ничтожно малую долю. Особенно широко PDP применяются при создании больших экранов для показа информации на открытых пространствах — в качестве рекламных щитов, справочных табло, концертных ретрансляторов.

В качестве же мониторов для персональных компьютеров плазменные дисплеи пока не применяются — виной тому их низкая разрешающая способность и крайне высокая энергоемкость. Кроме того, и стоимость такого устройства пока слишком высока для внедрения в массы. Да и проблемы с цветопередачей для PDP так же актуальны, как и для всех прочих решений, отличных от ЭЛТ. Впрочем, сегодня рано судить о том, какая из существующих технологий окажется победителем: при современных темпах разработок и внедрения ответ на этот вопрос мы должны получить в течение ближайших 3 лет.

Светоизлучающие пластики

Иная альтернатива развития мониторов, не связанная с существующими наработками —

технология изготовления и использования дисплеев на основе так называемых светоизлучающих пластиков. Мы уже упоминали о таких устройствах в выпусках новостей, а теперь рассмотрим принципы их работы более детально.

Светоизлучающие пластики (Light Emission Plastics) — сложные полимеры с рядом интересных свойств. Вообще, использование пластических полимерных материалов в качестве полупроводников началось уже довольно давно, и встретить их можно в самых различных отраслях техники, в том числе и в бытовой электронике, включая персональные компьютеры. Однако некоторые представители этого семейства обладали и довольно необычным свойством — способностью эмитировать фотоны под воздействием электрического тока, то есть, говоря простым языком, светиться. Поначалу этой возможности не уделялось практического внимания — КПД полимерных светильников был крайне низким,

LG Studioworks 500LC, 15"

Типичный недорогой 15" монитор, с не очень удобными кнопками меню, которые сначала просто не видно, потом замечаешь обозначения кнопок на нижней панели, заглянув же снизу — находишь и сами кнопки. Алгоритмы работы меню тем не менее остаются не очень доступными простейшей логике. Качество изображения в динамических играх — на грани приличного, то есть играть можно, но хотелось бы немного лучше, все же чуть сильновато размазывается. В некоторых случаях, например при вызове windows меню Shut Down, изображение становится крайне глюкавым — появляются вертикальные полосы и мерцание. Надо отметить, что такая проблема встречалась и в других дисплеях, но еще одно нажатие кнопки Автонастройка полностью снимало проблему, здесь же данной спасительной кнопки мы не нашли.

Внешний вид: 🍌🍌🍌🍌🍌,
удобство меню: 🍌🍌🍌🍌🍌,
вид сбоку: 🍌🍌🍌🍌🍌,
естественность цветов: 🍌🍌🍌🍌🍌,
быстро двигающееся изображение: 🍌🍌🍌🍌🍌,
ориентация дисплея: 🍌🍌🍌🍌🍌



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

В Internet вам вряд ли удастся. В качестве альтернативного варианта можно предложить подключать к компьютеру две мышки с интерфейсом USB, перетыкая их по мере необходимости.

Мне хочется купить себе корпус Desktop, а их сейчас практически нет, могу ли я просто положить на бок minitower?

Да, только на правый, потому что в противном случае резко ухудшится ситуация с отводом тепла из недр системного блока. Только сначала подвигайте болтающиеся провода и кабели, чтобы они ненароком не попали между лопастей вентилятора или не повредили поверхность материнской платы.

Мне надоел запускающийся каждый раз scandisk. Как сделать, чтобы при нажатии на кнопку выключения питания происходил Windows Shutdown?

Для связывания кнопки питания с выходом из Windows существует функция BIOS soft off. При иных установках питание от материнской платы будет отключаться в принудительном порядке, что гарантирует некорректное завершение работы операционной системы. Если BIOS вашего компьютера не поддерживает такой режим, то вы имеете дело либо с ATX-корпусом, либо со старой прошивкой программы загрузки.

Друг предлагает мне поменять мой 20-Гбайт винчестер на четыре по 5 Гбайт, говоря, что они будут быстрее работать. Прав ли он?

Как ни странно, он прав: если вы объедините четыре жестких диска в один RAID-массив, создав, например, стрипсет, то данные будут записываться и считываться одновременно с нескольких дисков. Но для этого вам потребуется специальный дорогой контроллер, да и 5-Гбайт размер жестких дисков наводит на мысль об их возрасте. Полезно также сравнить скорость вращения шпинделя вашего жесткого диска и тех, которые предлагаются на замену. Дело в том, что в последние месяцы резко возросло количество жестких дисков, работающих на скорости в 7200 об/мин, в то время как старые винчестеры поддерживают только 5400 об/мин.

NEC MultiSync 1800,18"

Дисплей от NEC выдержан в их традиционно строгим дизайне. При скроллинге Web-страниц буквы практически не размазываются и текст остается вполне читаемым. В динамических играх это все не так однозначно — в части игр небольшая размазанность присутствует, что приводит к несколько нереалистичному ощущению происходящего по сравнению с ELT-трубкой. Но в целом это один из хороших дисплеев с точки зрения играбельности. Когда вы смотрите на дисплей под прямым углом, то цветопередача очень, практически не уступающая ELT, к сожалению, отклонение даже на очень малые углы снижает качество цветов. Наличие кнопки для переключения двух видеовыходов одним движением, несомненно, является дополнительным плюсом для пользователей двухкомпьютерных систем.

Внешний вид: 🌟🌟🌟🌟🌟,
удобство меню: 🌟🌟🌟🌟🌟,
вид сбоку: 🌟🌟🌟🌟🌟,
естественность цветов: 🌟🌟🌟🌟🌟,
быстро двигающееся изображение: 🌟🌟🌟🌟🌟,
ориентация дисплея: 🌟🌟🌟🌟🌟



и соотношение излучаемого света к затраченному потоку электронов измерялось долями процента. Но в последние годы компания Cambridge Display Technology существенно продвинулась в разработке светоизлучающего пластика, и повысила эффективность этих материалов в сотни раз. Сейчас можно с уверенностью сказать, что LEP сравнились по своей

функциональности с привычными светодиодами. Поэтому на повестку дня встал вопрос об их практическом применении.

LEP необычайно просты и дешевы в производстве. В принципе LEP-дисплей представляет собой многослойный набор тончайших полимерных пленок. Даже по сравнению с экранами на жидких кристаллах, пластиковые мониторы

RoverScan Maxima, 17"

Красиво выглядящий монитор, сзади которого написано ООО «Инфомаш», что означает «сделано в России». Конечно, не на 100%, то есть собрано а не сделано, потому как сама TFT-панель — импортная, но все равно хорошо. Монитор удобно поворачивается в горизонтальном направлении и имеет впечатляющее меню — очень удобное, художественно выполненное и с большим числом функций, начиная с автонастройки и кончая функцией многоуровневого увеличения и прозрачностью самого меню. К сожалению, быстро двигающееся изображение, как и во многих других мониторах с хорошей цветопередачей, довольно сильно размазывается.

Внешний вид: 🌟🌟🌟🌟🌟,
удобство меню: 🌟🌟🌟🌟🌟,
вид сбоку: 🌟🌟🌟🌟🌟,
естественность цветов: 🌟🌟🌟🌟🌟,
быстро двигающееся изображение: 🌟🌟🌟🌟🌟,
ориентация дисплея: 🌟🌟🌟🌟🌟



кажутся совсем тонкими — всего пары миллиметров вполне достаточно для воспроизведения на них качественного изображения. По многим же параметрам светоизлучающие пластики превосходят всех своих конкурентов. Они не подвержены инверсионным эффектам, что позволяет менять картинку на таком дисплее с очень высокой частотой. Для работы LEP расходуют электрический ток слабого напряжения, да и вообще от-

личаются низкой энергоемкостью — очень полезное свойство для экранов портативных компьютеров, которые ограничены ресурсом своих аккумуляторов. Кроме того, то, что пластик сам излучает свет, а не использует отраженный или прямой поток от другого источника, позволяет забыть о тех проблемах, с которыми сталкиваются производители мониторов на жидких кристаллах, в частности — ограниченного угла обзора.

Название	Производитель	размер	удобство меню			естественность цветов		динамическое изображение		Предоставлено компанией		
			внешний вид	вид под углом		ориентация дисплея		Общая оценка	Цена			
TL528A	Relisys	15	3	4	5	3,5	3	4	12.3	\$ 790	15.6	MAS Electronics
TL520A	Relisys	15	3	4	5	3,5	3,5	2,5	12.8	\$ 810	15.8	MAS Electronics
L150R	Smile	15	2.5	2	5	3	3,5	4	11.7	\$ 1,092	10.7	MAS Electronics
1530	Bliss	15	3	2	3,5	1	4,5	3	10.9	\$ 980	11.1	NEXUS
Flatron 577LM	LG	15	5	5	4	4	3	5	13.6	\$ 1,080	12.6	LG
Flatron 575LE	LG	15	4,5	5	4	4	3	4	13.3	\$ 835	15.9	LG
Studioworks 500LC	LG	15	3,5	2	4	4	3,5	4	12.7	\$ 890	14.3	LG
VP151	ViewSonic	15	5	4,5	4,5	4	4	5	15.1	\$ 1,722	8.8	ViewSonic-центр
Slim Pro AP150T	RoverScan	15	4,5	2	3,5	3	2	4	9.4	\$ 930	10.1	ООО «Инфомаш»
MultiSync 1525S	NEC	15	4,5	4,5	3,5	4	4	4	14.6	\$ 1,819	8.0	ViewSonic-центр
Maxima CM870	RoverScan	17	4,5	5	4	4,5	3	4,5	13.9	\$ 1,605	8.7	ООО «Инфомаш»
1700	Bilss	17	4,5	4,5	4,5	4	2	5	11.8	\$ 1,600	7.4	NEXUS
1840	Bilss	18	5	4,5	4	3,5	2	5	11.3	\$ 2,020	5.6	NEXUS
MultiSync 1800	NEC	18	4	4,5	4	4,5	4	4	15.1	\$ 2,728	5.5	ViewSonic-центр

ViewSonic VP151, 15"

Оригинально сделанный дисплей. Обычный дизайн: плоский монитор на небольшой подставке, тут же, видимо, половина всей начинки расположена в подставке, на которой также находятся кнопки меню, и практически стандартные уже встроенные multimedia-колонок. Кроме обычных всевозможных степеней свободы, вроде поворотов и наклонов, новая подвеска позволяет также регулировать высоту расположения экрана в достаточно широких пределах.

ViewSonic традиционно считается хорошей фирмой, и этот дисплей вполне оправдал наши ожидания — хорошее качество передачи цвета в сочетании с достаточно отчетливой динамической графикой, причем как в играх, так и при скроллинге текста нас очень порадовало.

Внешний вид: 🍷🍷🍷🍷🍷,
удобство меню: 🍷🍷🍷🍷🍷,
вид сбоку: 🍷🍷🍷🍷🍷,
естественность цветов: 🍷🍷🍷🍷🍷,
быстро двигающееся изображение: 🍷🍷🍷🍷🍷,
ориентация дисплея: 🍷🍷🍷🍷🍷



Подбор цветовой температуры по RGB-составляющим

Если на мониторе нет выбора из заранее заданных общепринятых цветовых температур (обычно 9300 K, 6500 K, 5500 K, хотя могут встречаться и другие значения), а есть лишь коррекция RGB, то вы можете выставить желаемую цветовую температуру самостоятельно или хотя бы добиться естественной передачи цветов. Для этого вам надо взять напечатанную табличку с CMYK-цветами, и такую же картинку показать на экране. После этого регулировкой RGB вы добиваетесь наибольшего совпадения цветов. Другой вариант — воспользоваться программой Colorific или Color Match, обычно прилагающейся ко многим ELT-мониторам, делающей примерно то же самое. Хотя для упрощения собственной жизни мы бы советовали вам все же покупать мониторы с возможностью выбрать цветовую температуру.

Пояснения к таблице

Внешний вид — общее впечатление от дизайна монитора.

Удобство меню — комфортно сделано экранное меню — как система выбора, так и сами кнопки.

Вид под углом — насколько неизменным остается изображение, если вы смотрите на монитор не под прямым углом, а несколько сбоку.

Естественность цветов — качество цветопередачи.

Динамическое изображение — нерасплывчатость и не размытость изображения, в случае движения объектов на экране. Наиболее типичные примеры — все 3D-игры и текст, скроллящийся в окне браузера или редактора.

Ориентация дисплея — насколько удобно и широко вы можете контролировать расположение дисплея на подставке — повернуть, наклонить и так далее.

AmTRAN AP150T, 15"

Качество изображения как неподвижного, так и скроллящегося текста, — вполне хорошее. Качество динамической графики в играх, как и цветопередача, к сожалению, посредственные, то есть играть на этом мониторе плохо. Кстати, эксперимент показал, что если знать, как подбирать величины RGB для правильной гамма-коррекции, то качество цветопередачи исправляется.

Меню данного творения является родственником RoverScan RX180T: такое же трехкнопочное, абсолютно непостижимое для обыкновенной логики, и с полным отсутствием выбора цветовых температур, лишь с возможностью настройки коррекции RGB.

Внешний вид: 🍷🍷🍷🍷🍷,
удобство меню: 🍷🍷🍷🍷🍷,
вид сбоку: 🍷🍷🍷🍷🍷,
естественность цветов: 🍷🍷🍷🍷🍷,
быстро двигающееся изображение: 🍷🍷🍷🍷🍷,
ориентация дисплея: 🍷🍷🍷🍷🍷



Конечно, LEP еще очень молодая технология, и в ней есть ряд своих, пока не разрешенных проблем. Одна из них связана с ограниченным сроком службы полимерных матриц, который сегодня намного меньше, чем у электронных трубок и ЖК-дисплеев. Другая проблема касается воспроизведения светоизлучающим пластиком цветных изображений. Впрочем, судя по темпам развития

технологии, в ближайшем будущем они будут успешно разрешены. **MG**

Редакция выражает благодарность за предоставленное оборудование для тестирования компаниям:
MAS Elektronik AG www.mas.ru
NEXUS www.nexus.ru
ООО «Инфомаш»

www.roverscan.com
ViewSonic-центр www.viewsonic.ru
Представительство LG www.lg.ru



УКЛОНИСТЫ

Lady Alice

*Программа, которую вы пытаетесь запустить,
is not a valid Win32 application!*

Как-то повелось, что, рассматривая информацию о готовящейся к выпуску новой игрушке, мы уже не задаемся вопросом, под какую операционную систему она написана. За последние годы Windows 9x превратилась de facto в единоличного лидера среди операционных систем с точки зрения играющей публики. Значит ли это, что пользователи других ОС обделены играми и умирают с тоски? Чтобы получить ответ на этот вопрос, мы рассмотрели четыре наиболее популярные на сегодняшний день «альтернативные» операционные системы, чтобы узнать, что они из себя представляют в целом, а также в качестве игровой платформы.

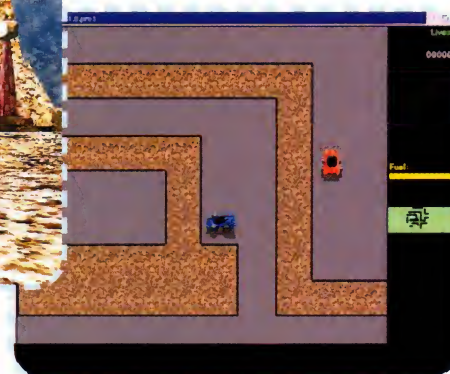
To BE or not to BE?

BeOS — самая молодая из рассматриваемых нами операционных систем. Ее разработчик, компания Be Inc., была основана Жаном-Луи Госсси в 1990 году. Создатели BeOS решили пойти своим путем и написать абсолютно новую операционную систему, исходя из нужд сегодняшнего дня.

То, что BeOS была написана уже в наши дни и неотягощена необходимостью обеспечения какой-либо совместимости с «родительской» системой, что характерно для большинства современных ОС, сыграло ей на руку. В частности, разработчики смогли сосредоточиться на широком внедрении новейших мультимедийных технологий, уловив растущий потребительский спрос на такого рода программное обеспечение. Можно сказать больше: BeOS изначально проектировалась как операционная система, которая могла бы обеспечить максимально быструю обработку крупных



Несмотря на все различия, эти игры имеют одно общее свойство — они работают не под Windows.



BeOS была написана в наши дни и неотягощена

необходимостью обеспечения какой-либо совместимости.

массивов цифровой информации, в том числе аудио- и видеопотоков, как на рабочей станции класса high-end, так и на обычном домашнем компьютере. Как показали результаты внедрения BeOS, ее создателям такая задача оказалась по плечу.

BeOS основывается на принципиально новой парадигме использования персонального компьютера как мультимедийной студии. В то время как обработка цифровой информации требует от компьютера наличия

соответствующего аппаратного обеспечения, разные операционные системы ведут себя при работе с одним и тем же «железом» по-разному. Если использование процессорного времени или выделенных объемов оперативной памяти при работе с мультимедийными приложениями в системах семейства Windows или Linux может вплотную приближаться к отметке 100%, реальная загрузка ресурсов машины под управлением BeOS оказывается

ниже, порой в несколько раз. В результате многозадачность операционной системы становится абсолютно прозрачной для пользователя — одновременная работа, скажем, звукового проигрывателя, графического редактора, текстового процессора при параллельном «блуждании» по Сети не приводит к замедлению ни одного из запущенных процессов.

Более того, BeOS может подстраиваться под нужды конкретного пользователя.

Системная архитектура позволяет не только наращивать аппаратные ресурсы, но также извлекать из их добавления максимум эффективности. Так, установка в систему второго процессора повысит общее быстродействие почти на 100%. Опять-таки в других ОС такой прирост вряд ли возможен. К тому же зачастую операционные системы выпускаются в различных редакциях, и для увеличения числа тех же процессоров может потребоваться полная переустановка. А вот



BeOS автоматически определяет количество CPU в вашем компьютере (от одного до восьми) и производит соответствующую самонастройку.

Другой особенностью BeOS является ее ориентированность на Internet. На основе операционной системы создан комплексный механизм BeIA (Be Internet Appliance) для высокопроизводительной работы с деловой, развлекательной и коммуникационной информацией через Всемирную сеть с предельной минимизацией издержек.

Вопрос о стабильности той или иной операционной системы носит довольно субъективный характер, потому что главным фактором качества работы является сочетание аппаратного и программного обеспечения на вашей собственной машине. Тем не менее есть несколько закономерностей, которые справедливы для большинства персональных компьютеров, работающих под BeOS.

Во-первых, система грузится очень быстро. Функционирование хорошо оптимизированного загрузчика смотрится очень выгодно по сравнению с большинством других ОС. Приступив же к работе, пользователь обнаруживает, что и любое приложение в BeOS загружается тоже почти мгновенно! Вот уж поистине редкость в наши дни!

Игры для BeOS: BeQuake

Id Software тут не при чем! Порт Quake и среды Quakeworld для BeOS осуществлены силами немецкой компании aiXplosive. Игра работает в OpenGL-режиме под BeOS 5. Для запуска игры пользователь должен откомпилировать на своей машине бинарные файлы программы-порта, а также иметь на жестком диске файлы данных оригинальной Quake. Порт не идеален: в работе случаются сбои, однопользовательский режим возможен только на тех машинах, на которых установлена видеокарта семейства Voodoo3, а проблемы со звуком могут привести к зависанию системы. Тем не менее игра работает, и это не может не радовать — классика жанра как-никак. Альтернатива на Windows: Quake, Quake II, Quake Arena...

Во-вторых, BeOS довольно хорошо защищена от необходимости перезагрузки системы. С вечной проблемой Windows «Press OK to reboot the computer» вы вряд ли столкнетесь при работе с BeOS: конфигурационные изменения происходят практически незаметно для пользователя. От зависаний и самопроизвольных перезагрузок BeOS, конечно же,

не застрахована на все 100%, однако все процессы, как и положено, происходят в изолированных областях памяти и — по идее! — могут быть остановлены или запущены без какого-либо влияния на остальные работающие программы.

В-третьих, BeOS прекрасно уживается на одном компьютере с другими, причем самыми

разнообразными, операционными системами. В комплект поставки входит менеджер загрузки, качеству которого может позавидовать любой другой разработчик. Более того, BeOS располагает набором драйверов для работы с разнообразными файловыми системами, так что все данные, хранящиеся на вашем компьютере, будут доступны и из-под BeOS.

Игры для BeOS: LnRogue

Это уже почти RPG, точнее пре-RPG: игра в популярнейшем стиле hack'n'slash, история которого восходит к древнейшим программам Rogue и NetHack для алфавитно-цифровых мониторов, а венчается таким наисовременнейшим шедевром, как Diablo 2. За долгие годы суть жанра нисколько не изменилась, разве что походовой режим окончательно уступил место действию в реальном времени. По этой шкале LnRogue, как вы можете увидеть на скриншоте, несколько ближе к источнику, нежели к творению Blizzard. Тем не менее имеется полностью графический интерфейс, а некоторая примитивность игровой графики компенсируется азартным геймплеем. На данный момент игра находится на стадии бета-тестирования, поэтому об окончательных размерах мира LnRogue судить пока рано. Альтернатива на Windows: Diablo 1/2, Revenant.



Наконец, в-четвертых, BeOS успела обзавестись солидным набором программного обеспечения под всевозможные аппаратные средства. Речь идет не только и не столько о «самопальном» написании драйверов — напротив, компания Be Inc. поддерживает тесные связи с большинством крупнейших производителей

Отрицательная сторона у этой операционной системы только одна, но она настолько серьезна, что ставит целесообразность применения BeOS под большое сомнение. Дело в том, что BeOS испытывает катастрофическую нехватку качественного программного обеспечения. Это касается практически всех сфер работы на ПК: начиная от деловых пакетов и заканчивая игровыми программами. Вот тут и сказывается то, что BeOS была написана «с нуля». Ряды разработчиков для этой

операционной системы постепенно растут, но в ближайшем будущем ожидать прорыва BeOS по всем фронтам не стоит. А вот присмотреться к ней, как к потенциально полезной в перспективе системе, не помешает.

Игры для BeOS

Подавляющее большинство игр для BeOS пишутся командами энтузиастов или даже программистами-одиночками. Из этого следует, конечно же, их примитивность, а зачастую и недоработанность кода. Случаи портирования популярных игр пока крайне редки. Впрочем, все современные жанры на BeOS представлены.

Большинство игр для BeOS пишутся командами

энтузиастов или даже программистами-одиночками.

компьютерного железа. В результате список периферийных устройств, которые вы можете использовать вместе с BeOS, включает в себя сотни наименований звуковых карт и графических акселераторов, принтеров, дисководов для сменных накопителей, цифровых фотокамер и музыкальных плееров. Кроме аппаратных решений, BeOS поддерживает и массу программных технологий, включая фильтры разнообразных графических форматов, аудио- и видеодекодеры, растеризаторы шрифтов.

BeOS существует как в бесплатной версии, которую можно свободно скачать с сайта разработчиков, так и в виде более продвинутой коммерческой версии, проходящей сейчас более тестирование.

А в чем же минусы BeOS?

Pengium Powered

Linux — самая модная на сегодня операционная система. Все о ней говорят, некоторые видели живую, а кое-кто даже установил Linux на свой компьютер. В чем причина такой необычной популярности?

Пожалуй, можно сформулировать два основных момента, которые способны подвинуть на использование Linux. Во-первых, эта система гармонично вливается в современную альтернативную сетевую культуру, дополняя ее духом неконформизма и веселой анархии. Создатели Linux во главе со своим идейным вдохновителем Л. Торвальдсом бросили вызов крупнейшим коллективам разработчиков системного программного обеспечения. С одной стороны, Linux конкурирует со своим прямым предшественником —



Игры для BeOS: Axia

Axia — классический вариант простой, но динамичной аркады. Действие разворачивается в глубоком космосе, где вам предлагается сыграть роль звездного наемника Макса Делламорта, летящего в своем космическом корабле через звездную систему Auburn, попутно расстреливая из пушек все, что попадает ему на глаза. Ну, может быть, и не все — но астероидные поля и притаившихся в них неизвестных врагов, которые грабят мирные караваны, уж точно. Axia — плоский

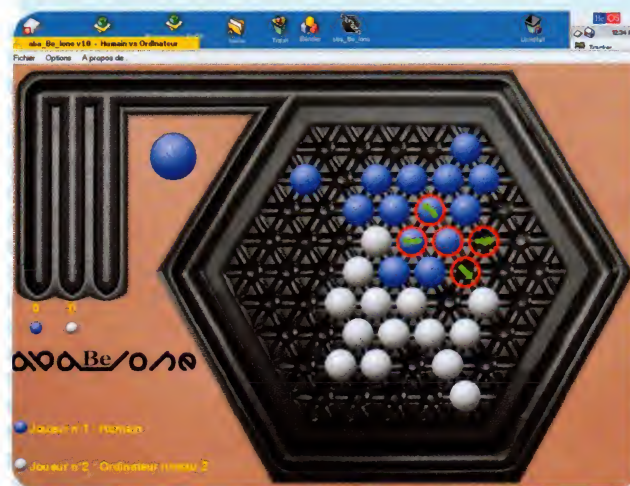


шутер с возможностью скроллинга на 360° с довольно необычным для игр такого рода управлением: корабль игрока остается центром вселенной, которая вертится вокруг него. Незамыс-

ловатый геймплей щедро обогащен разнообразными графическими и звуковыми эффектами, хотя до уровня поваливших валом в последнее время переделок старых космических стрелялок под DirectX ей, конечно, далеко. Альтернатива на Windows: Pod Pit.

Игры для BeOS: Логические игры и всякие прочие пазлы

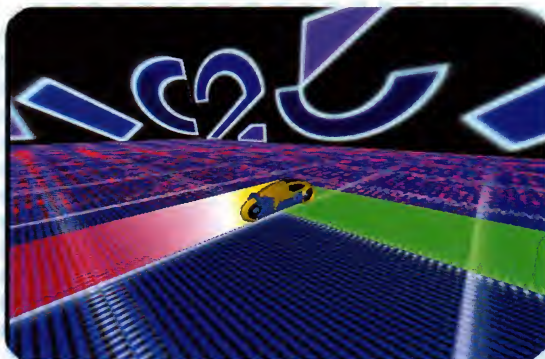
Вот чего-чего, а игр этого жанра для BeOS создано превеликое множество. Это не удивительно: обычно логические игрушки не требуют быстрой и сложной графики, а значит, и создать их может любой начинающий программист. Впрочем, из сказанного не следует, что все пазлы под BeOS пишут исключительно молодняк в целях повышения квалификации. В качестве примера можно привести игры Abalone и BeDynaMate (последняя, правда, портирована с Amiga, но где теперь эта Amiga? А BeOS тут как тут). Вроде бы классические варианты прыгающих/катающихся шариков, но как добротно и красиво сделано! Прекрасная альтернатива набившей оскомину ColorLines. Кстати, Lines для BeOS тоже есть, так что секретарши могут радоваться. Альтернатива на Windows: Color lines 8.



UNIX, в активе которого сорокалетний опыт написания серьезных операционных систем, а также огромный научный потенциал специальных лабораторий. С другой стороны, Linux противостоит движению компьютеров в массы, апологетом которого выступает Microsoft. Вот в этом широком диапазоне и разбивается ОС Linux.

Во-вторых, Linux (по крайней мере, большинство ее версий) абсолютно бесплатны для пользователей, что является огромным плюсом по сравнению с конкурирующими операционными системами. Может быть, в нашей стране с нынешним уровнем компьютерного пиратства это не столь значимый факт, однако в цивилизованном мире люди, умеющие считать свои деньги, реагируют на «халявность» Linux крайне положительно.

Как мы уже сказали, Linux унаследовал практически все черты от классических UNIX-систем. Это касается как системной архитектуры, так и отдельных подсистем. В первую



Игры для BeOS: glTrone

А это уже полностью трехмерная игра, представляющая собой порт классических гонок на

легких мотоциклах под OpenGL. Впечатления, честно говоря, двоякие. С одной стороны, автомобильно-мотоциклетные аркады для BeOS кот наплакал, и каждая новая игра воспринимается на «ура». С другой стороны — характерные для операционной системы проблемы с поддержкой GL-режимов, в результате чего на новом железе игра идет в программной эмуляции, то есть очень и очень медленно. Неоднозначна и игровая графика — яркая, веселая палитра и красивые световые эффекты сочетаются с излишним примитивизмом игровых уровней. В общем, игра на любителя.

Альтернатива на Windows: Motocross Madness.

очередь, конечно же, речь идет о функционировании ОС в сетевом окружении. Основным сетевым протоколом Linux является TCP/IP, при поддержке которого работает множество продвинутых сетевых сервисов. Поэтому на базе Linux часто создают машины, наделенные

особыми сетевыми функциями, например, маршрутизаторы или брандмауэры.

Под общим названием скрывается несколько различных версий Linux, разрабатываемых независимыми друг от друга группами программистов. В число наиболее популярных

дистрибутивов входят: RedHat, SuSE, Debian, Slackware. По большому счету разница между ними минимальна. Во-первых, она относится к составу дистрибутива, то есть набору необязательных программных модулей, а во-вторых, к правилам конфигурирования самой системы.

С точки зрения общей архитектуры, Linux представляет собой набор независимых модулей, из которых и собирается конечная система. С одной стороны, это дает высокий уровень гибкости, с другой — требует тщательной наладки каждого модуля в отдельности и может вылиться в коллизии между ними. Одним из таких модулей является графическая подсистема Linux.

В Linux используется графический интерфейс под общим названием X, аналогичный известному нам по Windows 3.x, — графическая оболочка запускается как один из процессов и может быть выключена в любой момент. В отличие от интерфейса Windows 9x/NT, она не включена в состав ядра системы, что негативно

сказывается на скорости ее работы. Впрочем, большинство прикладного программного обеспечения под Linux создается в расчете на работу в командной строке. Поначалу это кажется неудобным, но со временем пользователи (особенно те, кто имел опыт работы в DOS) привыкают.

Однако обычного пользователя больше интересуют не подробности внутренней архитектуры операционной системы, а ее надежность, быстрота и функциональность.

В отношении надежности Linux далеко опережает Windows 9x и постепенно приближается к Windows NT и профессиональным версиям UNIX. Отсутствие необходимости частых перезапусков системы, стабильность установленных конфигураций и высокий

Игры для BeOS: Civilization: Call To Power

Думаете, снова порт? А вот и нет! Эта знаменитая игрушка с самого начала выпускалась как для PC, так и для BeOS. Продолжая традиции величайшей стратегии всех времен и народов, компания Activision внесла в Civilization: Call To Power ряд интересных новшеств, а попутно еще и расширила временной диапазон, отпущенный игроку для создания своей собственной империи. Если вы играли в Civilization: Call To Power под Windows, то практически никаких отличий в версии для BeOS вы не встретите, даже графика осталась той же самой. Единственное, что портит впечатление от этой прекрасной игры, — большое количество багов. Патчи выходят практически каждый месяц. Впрочем, играть можно и с ними. Альтернатива на Windows: Call To Power Original, Civ2.



Игры для BeOS: Corum III

Жанр — тот же hack'n'slash, исполнение — на уровне Diablo или Revenant, если не выше. Нет, все-таки выше. Динамичная графика, веселый мордобой разнокалиберных монстров... Это юный оруженосец Кайен на соискание рыцарского титула (а также сердца, руки и прочих частей тела некой юной дамы) истребляет всевозможные ползающие, прыгающие и кусающиеся плоды экспериментов безумного волшебника. Игра выдержана в лучших традициях нинтендовской Zelda и иже с ней. Порт, конечно, зато он демонстрирует все возможности BeOS. По ходу игры кое-где встречаются небольшие баги, касающиеся как графики и звука, так и самого геймплея, но разработчики оперативно снабжают пользователей патчами. Конечный продукт будет, судя по всему, коммерческим. Альтернатива на Windows: Diablo 2.



уровень «защиты от дурака» позволяют рассматривать Linux как вполне конкурентоспособную систему для офисной рабочей станции при условии, что в офисе

найдется человек, знакомый с установкой и наладкой ОС — самым запутанным процессом среди рассматриваемых нами операционных систем. За Linux

Игры для Linux: Adontheil

Adontheil — не самый красивый или новаторский из существующих под Linux проектов ролевых игр, однако он — наиболее типичный представитель реализации жанра на данной платформе. Как вы можете убедиться, рассмотрев скриншоты, RPG для Linux пошли по японскому пути, повторяя наработки для игровых приставок. Очевидны положительные стороны такого подхода для разработчиков: создание плоской «бродилки» с аркадными элементами требует гораздо меньших усилий, чем написание блокбастера на манер Daggerfall или Fallout, не говоря уже о современных 3D-проектах. Впрочем, игры такого уровня отнимают у пользователя массу времени, а Linux все-таки скорее рабочая, чем игровая платформа.



Итак, Adontheil. Сказочный остров в далеком магическом мире. В лучших (или худших) традициях жанра над ничего не подозревающими обитателями, пребывающих в идиллии, сгущаются черные тучи. Только игрок при помощи клавиатуры и мышки сможет спасти мир от очередной гибели... Игровой процесс довольно стандартен, хотя и в нем есть несколько интересных находок: например, влияние погоды (туманов, дождя или снега) на состояние морали персонажей. В остальном все привычно: NPC, живущие сами по себе, разветвленные диалоги, альтернативные варианты прохождения того или иного квеста. Партия состоит максимум из четырех персонажей (на выбор предлагается четыре различные расы). Combat — в обычном японском «попеременно-реальном» режиме. Все действие сопровождается какими-то звуками и музыкой, которые, впрочем, лучше было бы сразу отключить. Альтернатива на Windows: Legacy Of Kain.

Игры для Linux: Advanced Strategic Command

Advanced Strategic Command, или сокращенно *ASC*, — бесплатная игра жанра *wargame*, ближе всего стоящая к такой классической серии, как *Battle Isle* производства *BlueByte*. Однако, в отличие от своего прародителя, *ASC* делает основной упор не на локальное прохождение, а на многопользовательскую среду. Причины просты: по признанию разработчиков, у игры пока слаб модуль AI, который не может составить конкуренцию живому игроку. Вместо этого в *ASC* внедрена скриптовая система, которая, в частности, отвечает за обучающую миссию. Так или иначе, но мультиплеерный режим в *ASC* реализован на славу. Поддерживаются все мыслимые и немыслимые режимы коллективной игры, включая такие исчезающие варианты, как игру двух человек за одним компьютером или по электронной почте. Внутри игровой среды существует собственная пейджинговая система, позволяющая обмениваться информацией с другими игроками, а журналирование ходов дает возможность просмотреть предыдущие действия противника. Отдельно вынесены дипломатические процедуры, в том числе заключение оперативных союзов между игроками. Другой интересный момент — возможность обмена между игроками ресурсами, созданными юнитами, и даже постройками. Максимальное количество игроков во время одной сессии составляет 8 человек. От *wargame* редко требуется красивая графика, тем более от продолжателя

дела *Battle Isle*, последняя серия которой вышла почти пять лет назад. Однако в *ASC* довольно удачно подобрана цветовая палитра, юниты (кстати, больше напоминающие *Perfect General*, чем *Battle Isle*) заметно отличаются друг от друга, текстуры ландшафтов тоже позволяют отличить степь от моря. В игре присутствуют элементы погоды, например дождя, которые не только визуально отображаются, но и органично взаимодействуют с физической моделью программы. *ASC* можно запускать в двух режимах: менеджмент ресурсов а-ля *Battle Isle* либо с собственной моделью добычи и распределения. Во втором случае специальные подразделения ищут залежи полезных ископаемых, затем на этом месте строятся добывающие комплексы, а поднятые на-гора минералы транспортируются через систему трубопроводов к потребляющим постройкам. Честно сказать, классическая схема смотрится несколько предпочтительней.

Игра совершенно бесплатна и поставляется вместе с исходными кодами, в которые каждый желающий может внести свои задумки.

Альтернатива на Windows: *Operational Art of War*.



настолько развиты, чтобы дать четкие результаты. Зато, к нашему счастью, под Linux были выпущены специальные версии большинства популярных PC-игр. Что роднит игроков во всем мире независимо от используемых ими платформ? Конечно же, *Quake*. Эта великая игра существует на Linux в OpenGL-версии, что позволяет проводить сравнение производительности ОС, пользуясь внутренними параметрами *Quake*, то есть fps. В этом случае медлительные графические оболочки Linux не портят общую картину. В зависимости от используемого аппаратного обеспечения и версии операционной системы результаты несколько разнятся, однако усредненные показатели Linux очень высоки: отставание от *Quake*-версии для Windows составляет на том же компьютере не более 10–15%.

Игры под Linux

Однако вернемся к непосредственной теме нашей беседы — играм. Массовая популярность Linux привела к быстрому росту количества игровых проектов, нацеленных почти на все жанры игровой индустрии, включая даже такие специфические, как многопользовательские online-RPG (например, существует Linux-клиент для *Ultima Online*).

компьютеров как самого широко распространенного класса вычислительных машин началась с Apple. Уже много позже на свет появились детища IBM знаменитые XT и AT — прародители всех компьютеров, основанных на архитектуре x86. Плодами этой эволюции пользуемся и мы с вами, так как только в 2001 году Intel запустит, наконец, в массовое производство принципиально новый процессор *Itanium*. А вот эволюция персональных компьютеров Apple (или *Macintosh*, как их принято называть по имени особо удачного семейства) как-то прошла стороной мимо нашей страны. Кое-где можно встретить продукцию Apple, применяемую в первую очередь в сфере оказания допечатных полиграфических услуг. А вот в качестве домашнего компьютера «макинтоши» в России практически никто не использует, и на это есть ряд объективных причин.

Во-первых, долгие годы продукция Apple оставалась гораздо более дорогой, чем конкурирующие с ней клоны PC. Во-вторых, в те годы, когда наш народ проникся идеей повальной компьютеризации, компания Apple оказалась в довольно щекотливой финансовой ситуации: объемы продаж неуклонно падали, а на привычные сегменты рынка проникли и закрепились машины на x86.

Игры для MacOS: Ms. Mac Person

Пользователи компьютеров Apple тоже имеют свои поводы для ностальгии! Середина 80-х годов, золотое время аркад... Именно тогда был создан знаменитый *Растап* с простым до крайности, но необычайно захватывающим геймплеем. С тех пор он появился на самых разных платформах, включая игровые автоматы, породил множество клонов (ведь, по большому счету, даже «диггер» — его преемник!), и, наконец, вернулся на экраны «макинтошей» в новом обличье. Как оказалось, для настоящих игр 16 лет — не возраст! *Ms. Mac Person* скрупулезно восстанавливает атмосферу игры. Разработчики вернули всех главных героев, реконструировали дизайн уровней. Однако графическое исполнение полностью соответствует современному дню — все объекты в игре были сделаны на основе соответствующих трехмерных моделей. Такой же прогресс затронул и звуковое оформление игры. Иными словами, «возврат к истокам» коснулся не только PC...

Альтернатива на Windows: *Растап & Co*.

Ох, яблочко, куда ты катишься...

Как вам должно быть известно, история персональных

В последние годы ситуация исправилась. После кадровых перестановок в своем руководстве компания Apple нашла правильную

Игры для MacOS: Deathground

Deathground — стратегическая игрушка классического типа, ставящая перед игроком задачу достижения глобального господства на всей заданной территории. В начале вы получаете несколько игровых зон, которые каждый ход производят соответствующее количество новых подразделений. Захват новых участков ведет к более быстрому приросту ваших войск, что и является лучшим залогом победы.

Однако, в отличие от множества подобных игр, Deathground эксплуатирует гангстерскую тематику, а само действие разворачивается на карте Нью-Йорка, и борьба идет не за страны и континенты, а за кварталы города. Противостоят игроку другие банды под предводительством компьютера. Игра довольно занята, но наибольшее впечатление производят звуковые эффекты. Каждый находящийся в вашем подчинении гангстер располагает большим набором фраз, пронизанных черным юмором, причем наиболее словоохотливыми они становятся тогда, когда убивают противника или умирают сами.

Альтернатива на Windows: Gangsters 2: Vendetta.



маркетинговую стратегию и запустила в производство новые компьютеры серии G, которые охотно раскупаются пользователями во всем мире.

Технологической базой компьютеров Apple являлись процессоры класса PowerPC и системная архитектура на основе разработок компании Motorola. Этим обусловлена практически полная несовместимость «макинтошей» и PC, в том числе и в области операционных систем. На появление новых аппаратных решений Apple реагирует более чутко, чем производители железа для x86. Так, интерфейсы SCSI и USB стали фактическими стандартами «макинтошей», в то время как их внедрение на рынок PC продвигалось более медленными темпами. По всей видимости, в скором будущем такая же судьба ожидает интерфейс FireWire.

Компьютеры Apple всегда создавались скорее для конечных пользователей, чем для специалистов. Среди приверженцев этой системы крайне мало программистов, зато много верстальщиков, дизайнеров и художников. Поэтому операционные системы, которыми оснащались компьютеры Apple, стремятся обеспечить максимум

удобств. MacOS всегда отличалась прекрасным графическим интерфейсом, впоследствии с большим или меньшим успехом скопированным разработчиками других операционных систем. Ограниченная функциональность компьютеров Apple с лихвой компенсировалась доведенными до совершенства подсистемами, которые больше всего нужны в издательской деятельности. Прежде всего, это дисковая и видеосистемы.

Сама MacOS прodelала длительную эволюцию. Большие надежды возлагались на ее восьмую версию (вплоть до возможности ее установки на PC), однако им не суждено было сбыться. И вот в наши дни близка к завершению принципиально новая ОС, названная MacOS X. Частично применяемые в MacOS X технологии были лицензированы у UNIX, однако, в отличие от проследовавших этим путем, программисты из Apple сделали быструю, стабильную и красивую систему. Под привычным для пользователя интуитивно понятным графическим интерфейсом скрывается солидный фундамент.

Ядро MacOS X (кодовое название — Darwin) представляет собой плод эволюционного развития открытых систем, обладающий высокой надежностью и возможностью масштабирования. Как и все последние версии операционных систем, MacOS X поддерживает семантику системы POSIX, то есть может работать с конвенционными модулями UNIX как с системами в целом, так и с отдельными приложениями. Darwin создавалась на основе наработок университета Карнеги-Мэллона (Mach 3.0) и университета Беркли (FreeBSD 4.4), одних из самых признанных в

для современных цифровых устройств, оперирующих большими объемами информации: фото- и видеокamer, принтеров, а также устройств хранения информации. Помимо высокой производительности, эта подсистема обеспечивает одновременный доступ множественных программ и системных процессов к разнообразным устройствам с минимальной задержкой на предотвращение коллизий. Разумеется, операционная система в полной мере поддерживает интерфейсы USB и FireWire.

Сохраняя многолетние традиции, разработчики MacOS X уделели основное внимание графической системе. Новая ОС располагает тремя мощными инструментами для двумерной и трехмерной графики, а также оцифрованного видео. Это технологии OpenGL, QuickTime и Quartz. Первые две из них вам хорошо знакомы. OpenGL — наиболее широко распространенный в среде персональных компьютеров API для трехмерной графики. Для MacOS X была приобретена специальная лицензия у компании Silicon Graphics. На это чутко среагировал другой гигант графического рынка — AliasWavefront, который объявил о скором выходе под MacOS X одной из ведущих сред разработки трехмерной графики Maya.

Технология QuickTime тоже хорошо известна пользователям PC. Она базируется на стандарте MPEG-4 и поддерживает практически все существующие типы аудио-, видео- и графических файлов. А вот с Quartz мы сталкиваемся впервые. Это логическое продолжение стандарта PDF. В качестве

мире изобретателей операционных систем. Кроме того, MacOS X позаимствовало у UNIX ряд сервисов для работы в Internet (ftp, telnet), а также знаменитый Web-сервер Apache. Ядро оснащено современной архитектурой защиты системной памяти для изоляции отдельных запущенных процессов, а также высокоэффективным менеджером виртуальной памяти. Последнее особенно важно для



пользователей компьютеров Apple, так как наиболее популярные программные пакеты для этой платформы всегда отличались высокими требованиями к объемам оперативной памяти.

В состав ядра системы включен модуль подсистемы ввода-вывода, оптимизированный

Такой вот экземпляр Sony PlayStation, даже в коробке.

самостоятельной двумерной графической подсистемы Quartz отвечает за выполнение рендеринга в режиме реального времени, сглаживание и композицию сложных документов на основе принципов PostScript.



Игры под MacOS

В последние годы большинство наиболее популярных игр выходило одновременно на PC и Apple. Однако этим дело не ограничивалось, и определенный набор игр выходил только для этой платформы.

Для MacOS характерно наличие огромного количества обучающих программ, зачастую оформленных в виде игр. На PC такие продукты только начинают появляться, поэтому пока довольно сложно сказать, причислить ли их к игровому миру вообще. Мы, по крайней мере, воздержимся и будем

упоминать лишь исконно «маковские» игры.

Такая специфическая вещь, как эмуляторы игровых приставок, оказывается, существует не только для PC, но и для других операционных систем. В частности, для MacOS компания Connectix выпустила программу Virtual Game Station, которая позволяет запускать на компьютере Apple игровые диски для Sony Playstation (пока только первой версии приставки). При этом данный эмулятор является абсолютно законным коммерческим продуктом и продается по цене около \$50.

Игры для MacOS: Starbound II

Долгостроями, оказывается, славятся не только коллективы разработчиков игр для PC. Была в далекие времена (начало 90-х годов) прекрасная игрушка для Apple под названием Starbound. Представляла она собой космическую стратегию, причем настолько же культовую, какой являлась для нас с вами Master Of Orion. И вот, по прошествии стольких лет программисты из компании PsiScare выпустили, наконец, долгожданный сиквел. Игра получилась на славу. В ней удачно сочетаются черты множества других игрушек, появившихся на рынке PC за прошедшие годы. Кроме того, практически все параметры

игрового процесса поддаются настройке в индивидуальном порядке: при желании из Starbound II можно сделать походную стратегию с упором на торговлю и дипломатию, а можно — динамичный RTS а-ля StarCraft. В игре представлено 6 различных рас, каждая из которых наделена уникальным набором боевых подразделений, космических кораблей и планетарных сооружений. Разумеется, вы можете создать и свою собственную расу, воспользовавшись прилагаемым редактором. В Starbound II игрок сталкивается с умным, хищным и коварным AI, причем в игру заложено несколько базовых моделей поведения компьютерного противника, которые выбираются случайным образом при запуске игры, — нечто подобное мы видели в HoMM или Warlords II. Впрочем, идеальных игр, наверное, не бывает. Впечатление от Starbound II заметно портит графика, которая представляет собой нечто среднее между Master of Orion 2 и Ascendancy. К сожалению, нам приходится констатировать, что ни одна из современных операционных систем не дотягивает по качеству графического исполнения игр до уровня Windows+DirectX. Конечно, не графикой единой живы компьютерные игры, но и о ней забывать не стоит. Альтернатива на Windows: Master Of Orion 2.



Игры для OS/2: Avarice: The Final Saga

Эта игра относится к тому оригинальному поджанру, который возник на PC с появлением великого Myst. Захватывающая комбинация приключений и логических загадок, глубоко проработанный игровой мир, интерактивные NPC... Для запутывания игрока разработчики поместили в игру огромное количество всевозможных предметов, которыми можно манипулировать, но только малая толика их реально оказывает влияние на развитие сюжета. Например, зайдя в библиотеку, игрок может не только снять с полки приглянувшуюся ему книгу, но и прочесть ее. Более того, вы вольны даже убить особо не понравившихся вам

NPC, правда, без гарантии, что в этом случае вы сможете добраться до финала игры. Альтернатива на Windows: The Myst, Riven.



Полуось: колесо еще вертится...

Выход в свет финального релиза MacOS X не за горами. Нам остается дожидаться его и посмотреть, какие интересные игры выйдут на этой платформе в следующем году.

Операционная система OS/2 была разработана компанией IBM еще в конце 80-х годов, и за эту долгую историю вышло четыре версии ОС. Надо сказать, что эволюция OS/2 сильно напоминает детектив. Поначалу это был совместный проект IBM и Microsoft, однако со

Игры для OS/2: Galactic Civilization

Это культовая игра для всех пользователей OS/2. Выдержавшая уже два издания и большое число аддонов, игра сводится к глобальной стратегии на вселенском уровне. Сложность этого мира оставляет далеко позади самые навороченные игры, с которыми мы сталкивались. Огромное количество планет, технологий, запутанная система развития и торговли способны озадачить самого бывалого стратега. При этом компьютер играет в полную силу, не давая игроку послаблений. Поиграть в Galactic Civilization однозначно стоит, если только вы сможете привыкнуть, скажем мягко, к несколько устаревшему графическому оформлению. Альтернатива на Windows: Master Of Orion, Ascendancy, Reunion.





временем пути этих компаний разошлись из-за различного видения особенностей конечного продукта. Тем не менее IBM сохранила права на использование части программного кода, и те, у кого были поздние версии этой системы, могли запускать на правах отдельного процесса оболочку Windows 3.1, а также

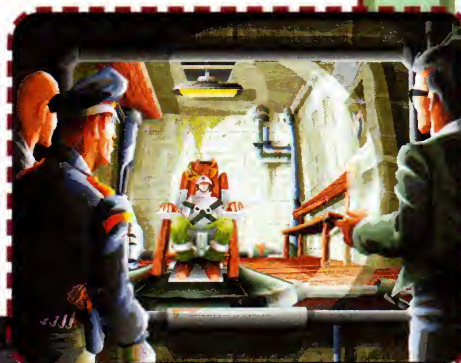
пользователям неоправданно завышенными, затем сказались недостаточное финансирование сопутствующих внедрению ОС маркетинговых мероприятий, задержки с выпуском исправлений и новых версий продукта... В общем, OS/2 особо широкого распространения в мире не получила. Хотя даже сегодняшнее

компьютерного железа заботятся о написании драйверов для своих продуктов под эту систему. А вот основная проблема, с которой приходится сталкиваться при работе с этой ОС, — нехватка прикладного программного обеспечения. Что-то для



Игры для OS/2: Hopkins: FBI

А вот это настоящий квест, причем в лучших традициях старых игр от Sierra (правда, и с соответствующим графическим исполнением). Запутанная детективная история, куча локаций, которые нужно посетить, туча народа, с которым надо поговорить и инвентарь, который нужно собрать... Что еще нужно истинному любителю жанра adventure? Альтернатива на Windows: Police Quest.



вполне хватит встроенного «Махджонга». Но что может предложить эта система в качестве игровой платформы?

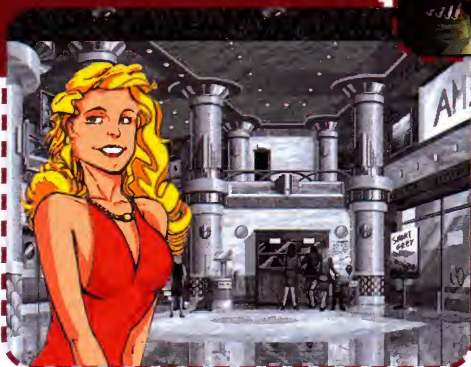
Во-первых, это порты популярных игр для DOS/Windows. Под OS/2 вы можете сыграть в Doom, The 7th guest, Warcraft, Descent и Heretic. Во-вторых, существует большой набор

любое приложение под эту оболочку.

Вообще, IBM мало известна нам как создатель программных продуктов. Но это связано не с тем, что «голубой гигант» игнорирует софтовую отрасль, отдавая все внимание разработке аппаратного обеспечения. Напротив, IBM до последнего времени оставалась крупнейшим (!) производителем программного обеспечения, включая и операционные системы. Дело в том, что акцент в деятельности компании уже долгие годы делается на корпоративный рынок мощных серверных решений и компьютеров класса мэйнфрейм. Такие продукты, как машина AS/360, оставались долгие годы непревзойденными в своей отрасли, а комплекс AS/400 и соответствующая операционная система OS/400 и по сегодняшний день являются безусловными лидерами.

По-иному обстояло дело с рынком персональных компьютеров. На волне роста популярности этого класса устройств компания выпустила две замечательные модели — PS/1 и PS/2, получившие широкое распространение. Однако затем IBM сдала свои позиции на массовом рынке. Хотя машины класса SOHO, WorkStation, а также портативные компьютеры фирмы продолжают выпускаться и успешно продаваться, их доля в общем парке компьютерного оборудования катастрофически снизилась.

Примерно то же самое происходило и с OS/2 — операционной системой для PC. Вначале заявленные аппаратные требования казались



количество пользователей этой операционной системы исчисляется миллионами.

Идеи, заложенные в основу OS/2, не устарели и сегодня. Достаточно сказать, что из них в итоге получилась Windows NT. Собственно OS/2 можно встретить сегодня в двух версиях — OS/2 3 Warp! и OS/2 4 Merlin. Это современные операционные системы с графическим пользовательским интерфейсом и поддержкой интерфейсов System Object Model и Distributed System Object Model (аналоги COM и DCOM у Microsoft). OS/2 полностью многозадачная (используется прогрессивная, вытесняющая модель многозадачности), оснащена продвинутой менеджером памяти, обладает обратной совместимостью с DOS и Windows 3.x (после специальной настройки возможен и запуск приложений для Win32). Операционная система работает с собственной файловой системой HPFS. Отдельно можно упомянуть работу OS/2 в локальных и глобальных сетях — все-таки чувствуется рука профессионалов.

К счастью, для пользователей OS/2 большинство производителей

Игры для OS/2: BlobCity

Стратегическая игрушка, отдаленно напоминающая SimCity, но во многом оригинальная. Игровой процесс представляет собой нечто среднее между строительством и управлением городом и конкуренцией с таким же городом, контролируемым компьютером. В принципе, возможен и более мирный сценарий, в котором оппонентом игроку выступает только природа, и в этом случае интерес представляет получение максимального числа очков. Графика в игре незамысловата, зато и от компьютера требуется всего ничего: 8 Мбайт оперативной памяти и видеокарта, поддерживающая 256 цветов. Много ли встречается сегодня таких «нежадных» игр?

Альтернатива на Windows: SimCity, CEO.



всевозможных карточных игр и пасьянсов. Но нас интересуют оригинальные проекты. Их немного, но тем не менее они довольно разнообразны.

Заключение

Все вышеприведенные сведения наглядно доказывают, что сами игры вечны и неистребимы, играть можно и под управлением других операционных систем, а не только Windows 9x. Другой вопрос, что действительно хорошие игры все же чаще выходят под «винды», нежели под какой-нибудь BeOS.

Редакция выражает глубокую признательность всем байтам информации, не разбежавшимся в процессе тестирования игр под управлением «других» операционных систем. **MC**

OS/2, конечно же, существует, однако нужных программ мало, и стоят они недешево.

Игры под OS/2

Дефицит затрагивает и игровой жанр. Конечно, если использовать OS/2 в качестве офисного компьютера, то для секретарши



НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Nick A. Skokov

Джойстики и мышь с характером

Force



Первыми нашими «пациентами» будут два джойстика: Guillemot Force Feedback Joystick и Logitech Wingman Force.

Начнем, пожалуй, с Guillemot. Открываем коробку, вынимаем, подключаем к питанию и USB. Включаем — джойстик начал бодро вибрировать и подпрыгивать. Одновременно Windows обнаруживает новое USB-устройство и предлагает поискать

Incoming, а не джойстика. Кнопки потом можно переопределить, но, с другой стороны, игры, прилегающие к железу, должны изначально поддерживать ее в полной мере.

Перейдем теперь к Logitech Wingman Force. Процесс подключения и установки практически полностью повторяет наши манипуляции с предыдущим устройством. Так что мы лучше обратим внимание на различия,

Общие впечатления от FF-устройств

Это круто, и если вы любите леталки, то такой джойстик вам понравится. С другой стороны, излишняя реалистичность не всегда хороша, это мы поняли еще при тестировании рулей с FF. Кстати, руль в этом отношении — вещь более подходящая, чем джойстик. Потому как на настоящей машине руль ведет себя на дороге примерно так же, как в симуляторе. Джойстик же в большинстве случаев лишь подергивается, мешая управлять. Может быть, это и реалистичнее, но, с нашей точки зрения, лишь мешает. Ведь информацию о том, что в вас попали или вы во что-то врезались, доносят всеми возможными способами и видео, и звук, так что дополнительное потряхивание джойстиком уже ни к чему.



драйверы для него.

От предложения пока откажемся и возьмем CD-ROM с драйверами. Хотя на нем и отсутствует Autorun, после запуска setup.exe все драйвера ставятся без проблем, и даже не приходится перезагружать компьютер.

В игре Incoming джойстик, конечно, дергается при попадании в вас, но в целом все сделано довольно примитивно — ряд кнопок по-прежнему остался на клавиатуре, хотя это недостаток

которые стали заметны при сравнении.

Выигрывает явно Wingman. Дополнительные клавиши под левую руку находятся там, где надо, — слева, а не прямо спереди, как у Guillemot, именно в том месте, где до них наиболее неудобно дотягиваться, так как правая рука мешает. Конечно, можно сказать, что зато он симметричен и сделан под левую руку, но легче в употреблении он от этого не станет. Опять же

горизонтальные throttle и Hat расположены на ручке так, что дотянуться до них обеих, независимо от размера руки, невозможно. Если рука небольшая, то до hat'a палец не дотягивается, если же лапа, как у гориллы, то hat как раз на месте, а до throttle — ну никак не достать. У Wingman клавиши под левую руку основной throttle расположены там, где и должны быть, — слева. Сама ручка — тоже очень удобная, с грамотно расположенными кнопками и шляпой.

Force Feedback Mouse

Перед нами новое чудо технической мысли — самостоятельно бегающая мышь. Мысль о том, что FF Mouse будет цепляться когтями за коврик и отталкиваться от него хвостом, оказалась верной лишь отчасти. Wingman Force Feedback Mouse намертво приделана к коврику

и бегаёт лишь в пределах площадки примерно 3x3 см. То есть от центрального положения вы имеете свободу движений по 1,5 см в каждую сторону. С разрешением и чувствительностью у мыши все нормально, так что проблем с позиционированием вроде бы и нет. Хотя жить на девяти квадратных сантиметрах неудобно.

При запуске какой-либо поддерживающий FF-устройства игры начинают проявляться не виданные ранее таланты мыши, ради которых ее, собственно, и сделали. Мышь начинает немного подпрыгивать на кнопках, чуть-чуть вибрировать на неровной поверхности, слегка отзываться на нажатие кнопок scroll up и scroll down. В самой игре, где как мышь, так и джойстики подергиваются достаточно сильно, нам это не очень понравилось — мешает. Но вот поведение мыши в меню и на обычных интерфейсных элементах — просто блеск



и затмевает многие ее недостатки.

Кстати, как нами было обнаружено, существует программная оболочка для Windows, тактильно анимирующая стандартный интерфейс, вплоть до сопротивления окон растягиванию или сжатию. Мы ее даже поставили. Первое впечатление — очень необычно. Точнее сказать сложно — видимо, кому как понравится.

Собственно Force Feedback

В демонстрашках, да и в играх, джойстики дергаются примерно одинаково. Возможно, некоторые различия и есть, но для того чтобы их заметить, надо подольше попользоваться, поиграть месяц-другой в леталки на одном, а потом взять другой. Поскольку таким количеством свободного времени мы не располагали, то будем считать, что в пределах нашего теста по FF они не отличались. Так что, выбирая Feedback-джойстик, можно считать, что feedback у них не зависит от модели, а ориентироваться на удобство рукоятки и кнопки

Ускорение

Acceleration (ускорение) — зависимость между расстоянием, на которое перемещается курсор, и скоростью движения мыши. К примеру, если двинуть мышь на сантиметр вправо медленно, то курсор сместится совсем не на много, и прыгнет он значительно дальше правее, если двинуть ее на то же расстояние быстро, рывком. Сделано это для того, чтобы было удобнее позиционировать указатель при медленных движениях, но при этом не двигать мышь поперек всего коврика, если надо дотянуться в дальний угол экрана. За счет такой разницы в движениях при работе мышь обычно смещается от центра коврика. При этом большинство людей, не задумываясь, просто приподнимает ее и переставляет в центр. С этой мышью такой фокус не пройдет, так как приподнять ее нельзя. Разумеется, весь экран все равно достигим, поскольку при задвигании мыши до края отведенной ей площадки курсор всегда добежит до края экрана, даже если вы начали движение не из центра площадки.

Заключение

На наш взгляд, развитие FF-устройств для повседневного применения, а не для крутости или прикола пока еще не достигло правильного сочетания между удобством и обратным воздействием на манипулятор. Но поведение мыши в интерфейсе, когда она не прыгает, как сумасшедшая, и не рвется из рук, а лишь слегка акцентирует кнопки

и рельефность некоторых поверхностей на экране, явно показывает, что перспективы у этого направления multimedia есть.

Редакция выражает свою благодарность компании Alion Trading www.alion.ru за предоставленное оборудование для тестирования и в особенности за так понравившуюся нам Wingman Force Feedback mouse. **MC**

Компания INTERPLAY
и журнал MEGAGAME представляют

Baldur's Gate II

Тени Амна™

Розыгрыш призов!

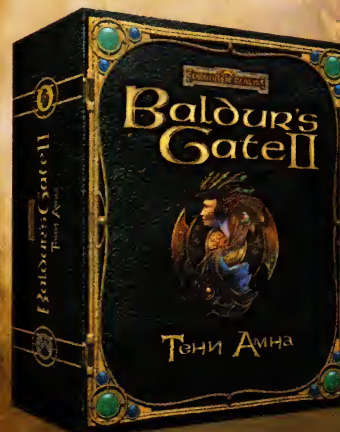
Просто купи и зарегистрируй лицензионную копию Baldur's Gate II и получи великолепный шанс выиграть один из уникальных призов, представленных разработчиками игры!

Спальный мешок, рюкзак, заводное радио, армейская небьющаяся кружка и настоящая походная зажигалка - это то, без чего не может состояться ни одно путешествие, как в мире Забытых Королевств, так и в нашей компьютеризированной



реальности. А то, что эти вещи единственны в своем роде и на них стоит логотип создателей игры, будет еще долго вызывать зависть среди родственников, коллег и знакомых!

Только лицензионная версия дает право на участие в конкурсе, содержит 4 компакт-диска и 144-страничное руководство на русском языке при рекомендованной розничной цене \$29.



Baldur's Gate II, Icewind Dale, Sacrifice, MDK2 и другие игры корпорации Interplay спрашивайте в центральных книжных магазинах, супермаркетах "Рамстор", "Перекресток", "Седьмой континент", "Новосарбатовский", в магазинах бытовой электроники фирмы "Партия", "СВ", "Диал Электроникс", музыкальных магазинах фирмы "Союз", Центральном "Детском мире" и других магазинах. Дополнительная информация по телефону (095) 932-61-78.

Доставка курьером по Москве и Санкт-Петербургу - бесплатно!

© 2000 Interplay Entertainment Corp. (www.interplay.com)
© 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited (www.vie.com)
Эксклюзивный дистрибутор Virgin и Interplay в России - компания "Новый Диск"
Тел. 932-61-78, факс 147-55-08 (www.nd.ru)



ЖЕЛЕЗНЫЕ

В этом выпуске новостей все больше компаний выступает с нетрадиционными для нас решениями — тут вам и давно забытая Amiga, и D-Link, и даже такой известный производитель винчестеров, как Quantum.

Самое дешевое XG

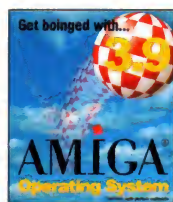
Хотя XG-технология, разработанная компанией Yamaha, уже не нова, на ее основе продолжают создаваться все новые и новые звуковые карты. И если раньше XG-устройства считались уделом профессионалов и по своей цене приближались к картам класса Turtle Beach, то сейчас их можно найти в самых разных сегментах рынка и ценовых категориях. Однако сама компания раньше не занималась изготовлением непосредственно звуковых карт, предпочитая лицензировать других производителей или продавать им свои чипсеты. Однако в случае с YMF724 фирма, похоже, решила изменить своей политике. Этот

чипсет был взят за основу первой звуковой карты компании для шины PCI, выпускаемой под товарной маркой

Sondius. Уста-

новленный на карте контроллер YMF724 совмещен с FM-синтезатором OPL3, портом для игровых устройств и стандартным MIDI-интерфейсом MPU-401. Карта совместима со стандартом Sound Blaster Pro, что позволяет использовать ее в старых играх. Из характеристик XG-синтезатора стоит отметить аппаратный wavetable на 64 голоса, 676 музыкальных инструментов и 21 набор ударных, широкий набор разнообразных эффектов для наложения в режиме реального времени. Кроме того, карта поддерживает на аппаратном уровне акселерацию по интерфейсам DirectSound и DirectMusic.

Amiga вернулась!



После многолетнего затишья на рынок платформ для персональных компьютеров вернулась знаменитая Amiga. Мы уже рассказывали о планах по оживлению этой архитектуры, хорошо зарекомендовавшей себя много лет назад. Похоже, эти планы начинают воплощаться в жизнь. В течение последних лет компания фокусировала свое внимание исключительно на программном обеспечении, однако на днях ее представители анонсировали компьютер, носящий прославленное имя — AmigaOne. Это случилось вскоре после того, как нынешний владелец Amiga Bill McEwen выкупил фирму и ее торговые знаки у прежнего владельца — Gateway. Система позиционируется как основа для широкого внедрения в массы покупателей новейшей сетевой операционной системы Amiga, рассчитанной на домашних пользователей, так называемой Amiga Digital Environment. По своим техническим характеристикам AmigaOne более всего напоминает iMac производства Apple — в этом компьютере широко используются такие устройства, как контроллеры USB и FireWire, сетевой Ethernet-адаптер и модем на 56К, а также DVD-проигрыватель, высококачественная звуковая карта (скорее всего, это будет модель семейства Creative Live!), 3D-ускоритель от Matrox. В базовую поставку AmigaOne войдут также 64 Мбайт оперативной памяти, винчестер объемом около 10 Гбайт. В качестве шины для карт расширения разработчики из Amiga решили использовать шину PCI. Оригинальным образом решена проблема с выбором типа используемого центрального процессора: AmigaOne обладает CPU-независимой архитектурой. В списке возможных для применения «камней» значатся x86, ARM, PowerPC, MIPS и SH4 производства Hitachi.

D-Link меняет амплуа

Серьезные заявки на лидерство в отрасли производства мультимедийных устройств делает в последнее время компания D-Link. Не так давно ею был выпущен оригинальный USB-радиоприемник, а в конце октября фирма пополнила ряд своих MP3-проигрывателей сразу двумя новыми моделями — DMP-110 и DMP-120. Оба устройства используют интегрированную шину USB, с помощью которой они могут осуществлять обмен файлами с персональным компьютером на максимально возможной скорости. Напомним, что пропускная



DMP-120.



DMP-110.

способность этого интерфейса достигает 12 Мбайт/с, что вполне сопоставимо с объемом одной оцифрованной песни. Процесс инсталляции проигрывателей предельно упрощен благодаря применению технологии Plug and Play. DMP-110 и DMP-120 располагают рядом интересных новинок. К их числу относятся, например, возможность записи голоса, а также встроенный графический эквалайзер. Плееры питаются от двух батареек стандарта AAA, которых хватает на

десять часов непрерывной работы. Объем памяти составляет 32 Мбайт, что примерно соответствует 60 мин музыки или двум часам работы в режиме диктофона. DMP-120, помимо того, оснащен еще и дополнительной картой флэш-памяти объемом 32 Мбайт. Особо стоит отметить необычный дизайн проигрывателей. Что особенно приятно для нас, оба плеера обещают быть очень недорогими: предполагаемая цена на младшую модель DMP-100 составляет всего около \$100.

В ожидании GeForce3

Постепенно на рынке начинают появляться все новые видеокарты, выполненные на основе графического процессора GeForce2 Ultra — самой свежей разработки компании Nvidia. Похоже, после шумных успехов двух последних лет, эта фирма нашла наиболее выигрышную стратегию привлечения покупателей: номенклатура выпускаемой продукции развивается не только «вглубь», но и «вширь». Одним из свидетельств хороших перспектив GeForce2 Ultra стал выпуск 3D-акселератора на его основе компанией Creative. Эта карта, вышедшая, разумеется, под популярной маркой Creative 3D Blaster, является на сегодняшний день наиболее производительной на рынке в первую очередь за счет того, что на ней установлено 64 Мбайт памяти типа DDR, работающей на частоте в 460 МГц. В принципе такие высокие характеристики памяти акселератора, а также тот факт, что его процессор работает на повышенной частоте (250 МГц), и отличает GeForce2 Ultra от GeForce2. Впрочем, фабричные установки — не предел для Creative 3D Blaster. При помощи прилагаемой к карте утилиты можно произвести разгон рабочей частоты памяти более чем до 500 МГц без отрицательного влияния на стабильность системы. Если перевести эти цифры в реальные показатели, то оказывается, что при игре в Quake III на высоких

НОВОСТИ



разрешениях и режиме true color (32 бита на пиксель) прирост составляет от 5 до 10 fps. При использовании Direct 3D Creative 3D Blaster также показывает великолепные результаты, что отражается тестами 3D Winbench 2000 и 3D Mark 2000. Впрочем, посоветовать приобретать новый акселератор можно только самым заядлым игрокам из-за его крайне высокой цены, которая составляет на сегодняшний день почти \$800.

Кулер тоже может быть модным

К необычному дизайну компьютерных клавиатур, мышей, динамиков и даже корпусов системных блоков мы уже привыкли, но стильный вентилятор нам доселе не встречался. Однако у компании ThermalTake оказались собственные взгляды на электронную эстетику, и она выпустила в свет чудо-новинку — кулер под названием The Blue Chipset Cooler Orb. Забавное устройство напоми-



нает с виду свернувшегося и оцетилившегося во все стороны своими иголками ежика, благодаря необычному полусферическому радиатору глубокого синего цвета. Вентилятор малогабаритен (диаметр составляет 5 см, высота — 1,5 см), работает от напряжения в 12 В, развивая при этом скорость в 4600 оборотов в минуту. Так как

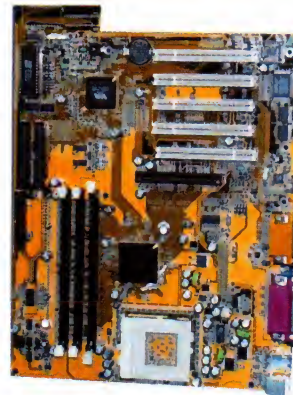
в устройстве используются качественные ша-рикоподшипники,

работает оно очень тихо (менее 20 дБ), а срок наработки на износ достигает 50 тысяч часов непрерывной работы, то есть более пяти с половиной лет. Blue Chipset Cooler Orb предусмотрен в первую очередь для установки на видеокарты (правда, в этом случае он блокирует доступ к соседнему слоту PCI), однако при желании его можно установить куда угодно, включая центральный процессор компьютера. Другим достоинством «ежика» является его крайне низкая стоимость.

Rambus отстывает

Крайне интересная новость поступила от компании VIA. Речь идет о возможных перспективах внедрения новых технологий в области использования оперативной памяти. Как известно, сегодня сразу несколько различных архитектур претендуют на роль лидера в системах, которые будут появляться на рынке в ближайшие годы. Первой о своих притязаниях заявила компания Rambus. Однако вслед за ней стали появляться и альтернативные проекты. Как стало известно, компания VIA — одна из ведущих фирм, разрабатывающих чипсеты для материнских плат под процессоры Intel и AMD, объявила о своей готовности выпустить в продажу набор микросхем под кодовым наименованием Apollo Pro266, который ориентирован на использование DDR-модулей памяти. Если VIA уложится в указанные сроки, то ее чипсет может положить начало первым в мире семействам системных

плат, использующих DDR-память. Базовый вариант Apollo Pro266 предполагает использование процессоров для разъема типа Socket 370 — Pentium III Coppermine FCPGA и Celeron FCPGA. В скором времени должен появиться аналогичный чипсет Apollo TK266 для процессоров AMD Athlon и Duron. Напомним, что на сегодняшний день память DDR-SDRAM активно используется на 3D-акселераторах.



Слияние Maxtor и Quantum

Недавно стало известно, что корпорации Maxtor и Quantum, занимающиеся производством жестких дисков, объединились под общим названием Maxtor Corporation. Сами компании вполне довольны как получившимся результатом, так и названием, несмотря на то, что марка Quantum всегда считалась на рынке винчестеров более престижной. Объединенная компания собирается продавать до 50 миллионов винчестеров в год. **MG**



Беспроводной компьютер не за горами?

Приятная новость для фанатов изделий от Logitech: компания выпустила в продажу новое стильное устройство. Это беспроводная клавиатура iTouch, которая логично вписывается в компанию оптических мышей, панельных мониторов, плоских звукоизлучателей и прочих чудес техники. Основным отличием этой клавиатуры является отсутствие кабеля, соединяющего ее с системным блоком персонального компьютера. Однако речь идет вовсе не об устройствах, использующих инфракрасный порт на материнской плате. Инженеры из Logitech нашли свой, вполне оригинальный путь обеспечения свободы пространства: принцип действия iTouch основывается на технологии, называемой цифровой радиопередачей. Преимущества этого решения заключаются в том, что теперь клавиатура больше не должна находиться на линии прямой видимости от антенны приемника. Более того, антенну можно вообще спрятать внутрь корпуса компьютера, при этом iTouch будет продолжать работать. Гарантирован-

ный радиус устойчивого приема сигнала составляет более 5 метров. Раскладка клавиатуры выполнена в привычном стиле, в дополнение к которому на панель выведено несколько кнопок, назначение которых пользователь может программировать под свои нужды. Эргономичный дизайн повышает удобство пользования. iTouch наделен, на наш взгляд, и некоторыми недостатками. Во-первых, антенна присоединяется к персональному компьютеру только через порты AT и PS/2, а поддержка интерфейса отсутствует. Можно, конечно, использовать специальный переходник, но он не входит в комплект поставки. Во-вторых, на клавиатуре напрочь отсутствуют светодиодные индикаторы — даже традиционные NumLock и CapsLock, что вызывает определенные проблемы при работе. В-третьих, iTouch требует отдельного источника питания — две батарейки стандарта AA. Впрочем, разработчики утверждают, что одного комплекта батарей достаточно для полугодовой работы клавиатуры.





Безвозмездно, то есть даром...

Игры в INTERNET

Антон Гусаров



Здравствуйте, дорогие читатели! Зима, кажется, наступила. Здравствуй и ты, зима! Дед Мороз где-то на севере уже, наверное, активно собирает всякие вещи в красный мешок

в целях последующего безвозмездного распространения этих вещей под видом подарков. Радостное время грядет, товарищи! Но это все в будущем, а сейчас у нас осень, идет дождь, пасмурно и зябко. Я вообще не люблю дождь, и в играх все время его отключаю, и не из-за убогой его прорисовки, а потому что тормозит все. В этом, надо сказать, компьютерные игры похожи на суровую реальность — когда идет дождь, все тормозит. Поэтому мною был разработан секретный план избавления от торможения, которым я с вами и поделюсь. Ясно, что если в игре дождь, а за окном солнце — компьютер работает ощутимо медленнее из-за перегрузок процессора и прочей малопонятной пурги. В обратной ситуации (за окном — дождь, в игре — солнце) тормозит все вокруг, исключая нашего железного друга, отчего почему-то кажется, что комп работает слишком быстро, вы не успеваете вертеть мышью и, как следствие, гибнете в самом расцвете игрового процесса или, в лучшем случае, приходите к финишу последним.

Секретный план, несмотря на всю свою секретность, до боли прост и очевиден — если за окном солнышко, отключите дождь в игре, а при плохой погоде на улице включите его. Тогда вам будет хорошо, и вы всех убьете, или, в крайнем случае, придете к финишу первым. Жалко только, что нельзя вырубить ненастье за окном, выставить нужную температуру воздуха в любое время года и идти загорать на балкон. А пока способ влияния на погоду не по карману простому российскому геймеру, приходится довольствоваться осенью, дождем и слякотью. Утешает то, что вскоре наступит зима, потом пора любви, день рождения, кризис, и будет много новых игр — издателя с разработчиками позаботятся об этом. А потом снова наступит осень, поверьте мне.

Алексей Котко

это новости и свежие патчи с демками, для другого — гейм-порталы и прочие онлайн-сервисы, для третьего — клановые войны, для четвертого — простите за нескромность, сфера деятельности и место заработка... Но на самом деле, как бы парадоксально это ни звучало, «игровой Internet» начинается с игр. Только не всяких, а маленьких и по большей части бесплатных.

Давным-давно, когда деревья были большими, а солнце светило ярче, игры были не просто маленькими, а прямо-таки крохотными, и создавались они в гаражах и кухнях для себя и близких друзей, с которых деньги брать было стыдно и не принято, да и волновал самоделкиных от игроделания не столько результат, сколько процесс творения, таинство создания и остальная хиромантия. Что, в конечном счете, и привело к появлению целой волны совершенно одинаковых преферансов, шахмат, крестиков-ноликов и других сугубо интеллектуальных забав. Постепенно романтиков и доморожденных демиургов в буквальном смысле выжили со «сцены» реалисты и прагматики, однако дело их жило и процветало, для чего подобным играм потребовалось всего-навсего сменить место жительства. Бурное развитие «гражданского» сегмента Сети, что началось в середине 1990-х, потребовало создания небольших и более или менее занимательных игровых продуктов, удовлетворявших бы запросы ну очень среднего посетителя того или иного сайта. А что может быть нейтральнее преферансов, шахмат и крестиков-ноликов, которые и требований к ресурсам (читай — скорости канала) почти не предъявляют, и играбельность их сомнения ни у кого не вызывает. Вот тут-то и пригодились наработки прежних лет, которые были преобразованы в Java-апплеты, JavaScript'ы и прочий Shockwave, не требующие ничего, кроме адекватно реагирующего на все эти технические ухищрения браузера.

Надо сказать, что тема Java- и Shockwave-игр с завидной регулярностью освещается в игровой прессе, и это вполне объяснимо — несмотря на свою неприхотливость, «маленькие» игры эволюционируют и развиваются. Если в начале своего существования почти все они были написаны на Java, то сегодня едва ли не каждая вторая сделана при помощи Flash-технологии, которая обеспечивает большую графическую привлекательность, не говоря уже о 100%-й стабильности, коей не обладают JavaScript-игры. Поэтому мне бы меньше всего хотелось претендовать на создание некоего наиболее полного собрания ссылок на игровые Java- и Shockwave-серверы, расскажу лишь о некоторых из наиболее представительных ресурсов Сети.

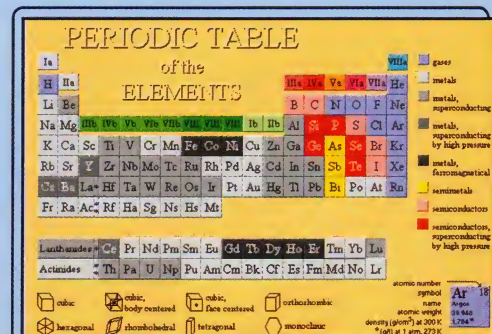


Игровая служба Yahoo! — народу всегда очень много, а наибольшей популярностью пользуются разные шахматы.

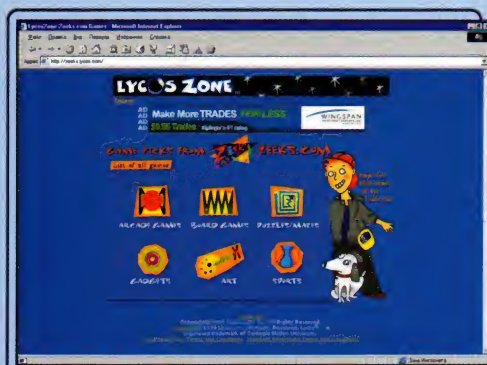
YAHOO! GAMES

games.yahoo.com/

Один из самых посещаемых Java-сайтов в Сети, что, в общем-то, объясняется всеобщей популярностью головного портала Yahoo!. Когда бы вы ни зашли на Yahoo! Games, не менее 20 тыс. возможных соперников будут ожидать вас там. На сервере представлены классические до невозможности игры — настольные, карточные, словесные и т. п. и т. д. От шахмат до реверси, от бриджа до покера — практически все известные и пользующиеся любовью игроков во всем мире игры предлагаются вашему вниманию. Из любопытных фиш и особенностей можно выделить отличное техническое сопровождение сервиса, продуманное, функциональное и, что важно, удобное, рейтинговую систему, позволяющую найти приблизительно равного или же, наоборот, более сильного партнера по игре, а также интуитивную поддержку Yahoo! Messenger (messenger.yahoo.com), бесплатно распростра-



Одна из тех «выдумок» (gadget), что имеются на Lycos Games, — интерактивная, прошу заметить, периодическая таблица химических элементов. Кому-то она может пригодиться...



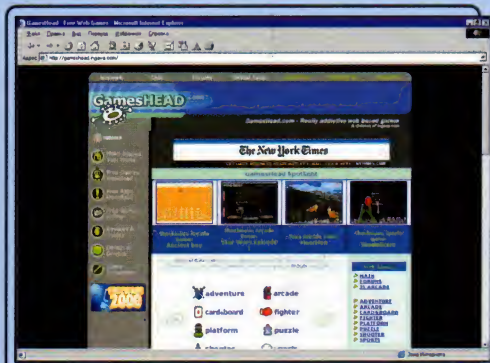
Дизайн на Lycos Zone хорош — в реальности все картинки, обозначающие различные жанры, всячески шевелятся.

няемого клиента, отчасти напоминающего небылицу ICQ. В общем и в целом Yahoo! Games технически и технологически довольно-таки продвинутый сервис, однако присущая порталу некоторая однотипность игрового содержания вряд ли придется по вкусу требовательным игрокам.

LYCOS ZONE GAMES

zeeks.lycos.com

Другой видный представитель формации «портальных» сайтов. Самый большой недостаток (или, наоборот, преимущество) — «юный возраст» проекта. Подборка игр, среди которых которых встречаются как Shockwave-, так и Java-варианты, надо признать, достойная, но, к сожалению, не слишком большая. Тем не менее благодаря довольно-таки редким «художественным», творчес-



На сервере GamesHead приятно то, что имеются скриншоты представленных игр.

ким играм и неплохому дизайну Lycos Zone Games выделяется из ряда других серверов. Добавьте к всему вышеперечисленному недурственную скорость серверов Lycos и имеющееся на сайте собрание так называемых gadgets, полезных примочек, инструментов и просто интерактивных прибабасов, и вы получите вполне сносный способ убить время.

GAMESHEAD

gameshead.ingava.com/

Владельцы сервера, видимо, из лишней скромности назвали свое детище «первоисточником бесплатных Java-, JavaScript- и Shockwave-игр», и, сознаясь, чертовски сложно с ними не согласиться, пускай подобное определение и пафосное до безобразия. Первое, что бросается в глаза, это продуман-



С этой странички можно скачать множество оффлайновых бесплатных игр.

ная архитектура сайта и гениальная в своей простоте и удобстве система навигации. Все игры не просто распределены по соответствующим жанровым категориям, но также снабжены кратким комментарием и скриншотом. Другое немаловажное качество GamesHead — разнообразие выложенных на сайте игр, которые различаются не только технически (Java/неJava), но и содержательно — даже внутри одного раздела трудно найти одинаковые, очень схожие по своей сути игры. Поверьте, это действительно имеет значение — когда писалась эта статья, я был неприятно удивлен тем фактом, что создатели многих сайтов как-то не задумываются над тем, какие игрушки выкладывать, и посему в их коллекциях нередко обнаруживаются абсолютно однотипные экземпляры. С завидной регулярностью происходящие обновления и пополнения игротек — еще одна отличная (от других и вообще)

«фиша» этого ресурса. Как и в случае с abandonware, понятие «возраст» к Web-геймам практически не применимо: какая разница, когда была выпущена игра — три года назад или полтора, если в сущности своей она платформер и ни на что более не претендует. Поэтому даже «старые» игры, если они, конечно, хороши, можно видеть в разделе «New», что должно восприниматься как нормальное явление. Главное, что апдейты делаются, и до не столь уж давнего времени делались они постоянно. Кстати говоря, компания, запустившая GamesHead, владеет еще одним сайтом игровой тематики — Free Games Web (<http://freegamesweb.ingava.com/>), где вы всегда сможете найти самые различные, но уже оффлайновые freeware-игрушки.

HAPPY PUPPY WEB GAMES

www.happypuppy.com/web/

Очень серьезное «собрание сочинений». Шутки в сторону — когда игры исчисляются десятками и сотнями, имеют лаконичное описание, дающее представление об продукте в целом, и скриншоты визуальн-графически привлекательны, рассортированы в какие-то только угодно каталоги и категории, ерничать, знаете ли, глупо. Помимо внушительной по своим размерам подборки, у сайта есть куча других достоинств, например каждую неделю обновляющаяся компиляция четвертки самых-самых под названием The Hit Arcade (www.happypuppy.com/web/hitarcade.html). Не без ответственности заявляю, что вкусу держателей сайта можно доверять целиком и полностью: в Hit Arcade отбираются



Говорят, что на сайте «счастливого щенка» можно выиграть кое-какие призы. Попробуйте, и вы убедитесь в этом сами.



119021, Москва, Комсомольский пр-т, д.4
Тел.: (095)232-02-89, Факс: (095)248-78-48
191025, Санкт-Петербург, Невский пр-т, д.88
Тел.: (812)329-55-49, Факс: (812)279-10-66



ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ

от **\$0.33/час**

регистрация доменов от **\$25**

услуги хостинга от **\$15**

Купи карту на
www.molotok.ru



Дизайн в принципе отсутствует, зато есть картинки из игр, и все новые релизы вынесены на главную страницу. Это сайт AllGamesFree.com.

по-настоящему классные игры. Для игроков особенно азартных на Happy Puppy Web Games была заведена Games Room (<http://happypuppy.iencentral.com/home.php>), где якобы можно выиграть огромное количество призов. Так или это или нет особо ретивые могут узнать сами, но от себя скажу, что к таким обещаниям надо относиться с известной долей скептицизма. Другое дело, что Games Room заслуживает внимания даже безо всяких призов и подарков: количество игр, ссылки на которые имеются в GR, составляет аккурат 40 наименований самых разнообразных жанров и концепций.

ALLGAMESFREE.COM

www.allgamesfree.com/

«Дом сотни игр». Опять-таки нескромно и тем не менее правдиво — игрушек на AllGamesFree без малого 200, и их число, сомневаться не приходится, будет расти. Все они распределены по жанрам, внутри каждого из которых есть свое деление на Java- и Shockwave-секции, что, на мой взгляд, совсем даже не надумано: кому-то нравится быстрая Java, а кому-то — красивый Shockwave. О вкусах не спорят, и, хвала богам, создатель сайта прекрасно это понимает, как осознает он и тот факт, что люди посещают сервер только из-за игр, а потому «рисованием» дизайна себя явно не утруждал. Зато уж точно баловался со скриптами — в специальном разделе myGames хранятся все ваши самые любимые игры. Просто, практично и не создает никаких хлопот. Учитывая все вышесказанное, требовать что-то еще бессмысленно.



A Games Zone — очень много игр, и они разные, и это хорошо. Зато дизайна почти нет — и это тоже хорошо.

A GAMES ZONE

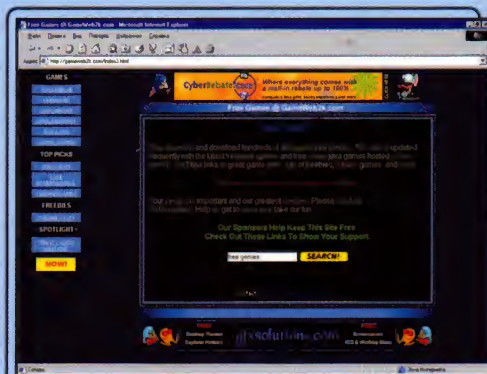
www.agameszone.com/

Если уж не самый большой, то, по крайней мере, один из наиболее основательных архивов свободно распространяемых игр, кои на сервере более 500(!). Как это ни странно, такие объемы не помешали хозяевам A Games Zone более или менее внятно, доступно описать подавляющее большинство игрушек. Строго говоря, на этом перечисление положительных сторон сайта можно закончить, а вот об «нехорошем» пару слов сказать придется. A Games Zone «страдает» тем же недугом, о котором я говорил чуть выше: игры на сайте одинаковые, близнецы-братья прямо-таки. Ну зачем, скажите на милость, нужно было выкладывать по две версии, к примеру, крестиков-ноликов и блэкджека? Для того, «чтобы было»? Не греет душу и дизайн. Понимаю, что он вторичен для подобного рода серверов, но даже в угоду функциональности и скорости этого делать нельзя. А уж обилие навязчивой, надоедливой, пускай и неизбежной, рекламы...

GAMEWEB2K

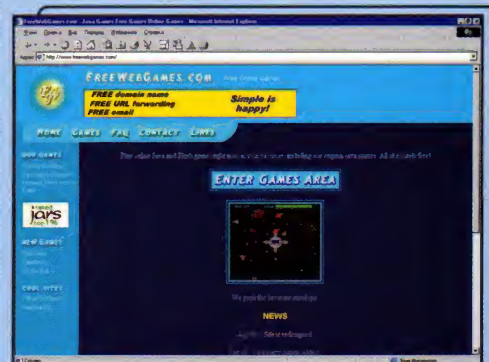
gameweb2k.com

Принадлежит к той, к сожалению, немногочисленной группе сайтов, которые делаются с любовью. Сразу чувствуется едва ли не селекционный подход к отбору игрушек —



Чтобы пробиться собственно на сайт Game Web 2K, придется преодолеть две страницы, начиненные рекламой.

негласный девиз сайта «Лучше меньше, да лучше». Подобный минимализм обернулся подробным описанием всех предлагаемых на сервере Shockwave-игрушек, Java-продукты снабжены хотя бы скриншотом. Помимо всего прочего, GameWeb2k еще и источник всякой халавы — шуток (иногда удачных), скринсейверов (местами интересных) и других «бесплатностей» (спонсорских, разумеется). Не то, чтобы данная «фишка» присуща только этому сайту, во все нет. Скорее наоборот, на многих других серверах сего добра даже больше, но раз уж имеется у GameWeb2k такая сторона, то нельзя ее не отметить. Как, если уж на то пошло, нельзя не сказать и о Game Spotlight, символическом «выборе редакции» лучшей игры коллекции. Пустячок-с, а приятно.



Free Web Games — значит бесплатные сетевые игры. Можете не сомневаться — это соответствует действительности.

FREEWEBGAMES.COM

www.freewebgames.com

Рекомендован для посещения всем, кто сомневался касательно возможностей Java, предпочитая последней «красивый» Shockwave. Выложенная на сайте аркада Apocalypse Outpost (вы только представьте себе!) имеет наглость предъявлять системные требования и даже «тормозить» на слабых машинах! На моей памяти такое впервые. FreeWebGames.com вообще уникальный сайт. Взять хотя бы игры, написанные владельцами сайта и их друзьями — мало кто из прочих «коллекционеров» не только собирает чужие игрушки, но и создает. Причем не абы как, а на высокопрофессиональном уровне, что отмечалось как обыкновенными пользователями-сетевыми, так и вполне «взрослыми» критиками. Архив FreeWebGames.com в достаточной степени велик и неплохо структурирован, являя собой отличную компиляцию классических и относительно свежих игр.



Попадают среди в общем-то целомудренных web-игр и прямо-таки... эстетские экземпляры вроде того, что вы видите на скриншоте.

...И это только начало длинного списка серверов и сайтов с Java- и Shockwave-играми, который при всем моем желании продолжать попросту не имеет смысла: на любом из перечисленных выше сайтов есть ссылки на другие Web-гейм-ресурсы, где можно найти линки на третьи серверы, а там еще... В общем и в целом я более чем уверен, что с игрушками, выложенными на эти сайты и страницы, едва ли можно «разделаться» за очень короткое время, а если даже такое и случится, то поищите новые ресурсы сами (это не так сложно) или, что еще лучше, дождитесь следующего номера, где, надеюсь, будет продолжен обзор «первоисточников»... **MG**

Мониторы K-SYSTEMS



K-SYSTEMS 15M2
15", 0.27, 1024x768@85Hz, TCO'95
K-SYSTEMS 17M3
17", 0.27, 1280x1024@60Hz, TCO'95
K-SYSTEMS 17M4
17", 0.25, FT, 1280x1024@88Hz, TCO'95
K-SYSTEMS 15M3
15" LCD, 1024x768, TCO'99, True Color
SKiF
15", 0.27, 1024x768@85Hz, MPR II

Irbis



Компьютеры для тех, кто не привык стоять на месте. Оптимальные модели для дальнейшего самостоятельного наращивания мощности системы. На базе системных плат SOLTEK, форм-фактор ATX (корпус Midi Tower)

IrbisM



Компьютеры для рациональных пользователей. Оптимальные конфигурации и возможность апгрейда. На базе системных плат Gigabyte, форм-фактор MicroATX (Mini Tower)

IrbisL



Компьютерная классика. Совершенство формы и содержания. Для тех, кто любит стабильность. Компьютер формата Slim Desktop. На базе системных плат Gigabyte, форм-фактор MicroNLX и SlexATX.

Серверы K-SYSTEMS



Для оптимального управления Вашей сетью. Выполнены на базе серверных платформ Intel, 2-х, 4-х, или 8-ми процессорные системы с хорошей масштабируемостью. Индивидуальные конфигурации по требованию заказчика.

Возьмите
и попробуйте!



SkyBook

Портативный компьютер для активных людей. Мощный, легкий, надежный. Удобен для деловых поездок, работы дома, переноса информации.
SkyBook Lite
C466/32/6GB/CD/Li-Ion/ W'98/13.3"
SkyBook 2000
PIII650/64/12GB/CD/Li-Ion/W'2000/14.1"

Качество гарантирует
производитель
K-SYSTEMS

Вся продукция K-SYSTEMS
отвечает требованиям
международного
стандарта ISO-9001

Вся продукция K-SYSTEMS
сертифицирована



г. Москва (095) 495-1167, 948-3650,
г. Санкт-Петербург (812) 327-6556,
г. Оренбург (3532) 776-011,
г. Астрахань (8512) 390-553,
г. Курган (35222) 34-633,
г. Сыктывкар (8212) 445-794

sales@k-systems.ru
http://www.k-systems.ru

С Новым годом, что ли? Или там с «новым счастьем»? Или с «Новым веком»? Чепуха какая-то выходит, братцы, так и запутаться недолго... Во-первых, с «Новым веком» нас уже поздравляли год назад. Во-вторых, с «Новым годом» тоже как-то неудобно, ибо у нас есть привычка 1-й номер следующего года выпускать в продажу 25 декабря этого... значит, в 1-м и поздравим... С «новым счастьем»?.. О! Уцепился! Конечно же, у нас ведь счастье! Юбилей! Любимому «MegaGame» — ровно

два года! По этому случаю произошла масса наградений, церемоний и повышений в чине! Например, почти всех Краеведов «Ящика для Мусора» отправили на руководящие посты в остальные рубрики журнала, а всех бывших редакторов премировали бессрочными путевками в «Ящик для Мусора»!.. Что вы говорите? Ничего не изменилось?.. А чего бы вы ожидали? Не знаю, как у вас, но у нас не человек красит место, а место — человека. Ну в самом деле — было бы стран-

но, если бы человек сам себе место красил. Сидеть же неудобно. А тут еще, кстати, Миллениум. Опять же известно: где Миллениум встретишь, там его и проведешь. Как оглянулись вокруг себя что бывшие краеведы... что бывшие редакторы... Как представили перспективу... Так вздрогнули от ужаса! Так, подчеркиваю, вздрогнули, что отличия редакции от «Ящика для Мусора» асимптотически уклонились к нулю... А когда судороги прошли немного, на смену им пришла одна мысль, единая на всех...

НУ И ЗАЧЕМ НАМ МИЛЛЕННИУМ ТАКОЙ?

Краеведы (сколько ни на есть) за продление срока действия Второго Тысячелетия



...Как уже было сказано, в нашем «Ящике» сейчас полный беспредел. Во-первых, его покинул Первый Краевед. То есть нынче он уже не Первый. Он превратился вообще в И-того. Знаете, что такое «и»? Правильно, вполне мнимое число. Иными словами, апофеоз мечтаний Краеведа. И действительно, мнимая личность — слишком большая ценность, чтобы держать ее в «Ящике». Поэтому нынче он не с нами, а над нами. Мнит себе помаленечку. Так повелось еще со времен зиц-председателя Фукса, величайшего И-того Краеведа всех времен и народов. Во-вторых, Питому Краеведу наконец-то удалось куда-то деться с подводной лодки. И остался только я. Кто я? Ой, а кто же я? Вспомнил. Дух. Не помню только чей, помню лишь, что крепкий. ...И устроился поудобнее я в «Ящике». И начал думать мысли о том, что история прекратила течение свое, а времени больше не будет. А тут вдруг из-под кафедры вылезает существо. С трудом я признал в нем нашего младшенького — Этого Краеведа. И удивился вельми. «Ты что тут делаешь в моем безвременьи? — спрашиваю его строго. — Разве не повысили тебя? Разве не редактор ты отныне?» «Ой, редактор-редактор! — Запричитал Етый, и волосы на себе рвет. — Только вот... мыслищи-то куда денешь? А там, в журнале, с мыслища-ми — оно строго... Можно, я тут посижу... в ящике... подумаю чуток?» «Сиди», — разрешил я на свою голову (хм-м... честно говоря, головы-то у меня никакой нету... ну ладно, метафора как метафора). Посидел Етый... Подумал... И выдает: «Про безвременье ты неправ, Дух! Хорошо бы, ежели безвременье! Так нет, со временем беда грядет!»

ПАРА МЕССИЙ, ОКРЫЛЕННЫХ ЗАРЕЙ...

Вчера, после очередной медитации, я вдруг понял. Причем понял абсолютно все. И в ответе за это самое «все» вовсе не какой-то абстрактный пионер, а обыкновенный Миллениум. Вы спросите почему? Не спросите? А я все равно отвечу! Ибо истину не заглушить!

Начну издаലെка. Те, кто считает, что мир у нас один, жестоко ошибаются. За время существования цивилизации на планете Земля вокруг реального мира развилась уйма придуманных. Нас, как краеведов игрового журнала, больше всего беспокоит мир компьютерных игр, каковой живет вроде бы по своим собственным законам, однако при ближайшем рассмотрении является лишь отражением нашей реальности. Это я заметил еще, когда обнаружил совершенно случайные

аналогии сюжетов различных игр реальным историческим событиям. Так вот, в этом мире ясно прослеживается тенденция к повторению уже виденного. Я имею в виду клоны различных игр, буквально косяками выходящие из-под рук разработчиков. Сначала я долго не мог понять, в чем же причина этих, на первый взгляд никому не нужных, дублирований одного и того же продукта. Но вдруг осознал: виной тому Миллениумы.

Так в чем же их вина? А вот в чем. Мир компьютерных игр помимо всего прочего является подобием мира реального. А следовательно действуя на один, мы тем самым оказываем влияние и на другой (по второму закону магии, также именуемому «законом подобия»). Как правило, Миллениум

происходит раз в тысячу лет. Но сейчас человечество может столкнуться с доселе невиданным феноменом! Данное мероприятие собирается случиться второй раз за последний календарный год! И, что самое страшное, — отдельные индивидуумы уже готовятся к празднованию этого события, что по меньшей мере является преступлением против законов мироздания! Мы повторяем один и тот же день два раза, а разработчики в результате выпускают игры, которые являются своими же собственными копиями! Кошмар какой-то!

Но самое страшное не это, законы природы нарушены не только тут. Вы задумывались, что вообще такое этот самый Миллениум? Видно, нет. А я вот задумался и даже почитал умную книгу, где мне

доходчиво объяснили: «Миллениум — *гиллазм, тысячелетнее царствование Мессии при ожидаемом еврейми его пришествии*» (Энциклопедический Словарь Ф. Павленкова. Дозволено цензурой. С.-Петербург, 1904 годъ).

Как прикажете это понимать? Получается, что в ночь с 31 декабря 1999 года на 1 января 2000-го наступит тысячелетний период царствования Мессии, а ровно через год он наступил еще раз? Или это разные Миллениумы? А предыдущий уже кончился, или сейчас пойдут два параллельно? Короче говоря, абсурд чистой воды. А главный вопрос: один и тот же Мессия будет царствовать или два разных? Если мы столкнемся с конфликтом двух Спасителей, то и спасать будет нечего...

«Истинную безлепицу изрек ты, Етый», — говорю ему, строго помахивая эктоплазмой. — Сразу видно, что в «Ящик» давно не играл. Сам подумай: все люди *доброй* воли отмечают Миллениум дисциплинированно, сейчас. А те, кто отмечал год назад... Истинно было сказано: это то же самое, что открыть 20-ю бутылку пива, а всем сказать, что начался второй... или даже третий ящик! Ой, *злые* это люди... Значит, и Мессия у них пришел соответственный. Но злой Мессия — не Мессия вовсе, а совсем наоборот. Добрый же Мессия только еще идет... То есть вовсе не двух одинаковых Спасителей мы имеем, а угадай, что? Точно, как в книгах написано...»
Тут Етый Краевед, надобно сказать, от ужаса полез обратно. Но я его успокоил.
«Чего трясешься, человеке? Подумаешь, Армагеддон! Там вещи посерьезнее могут случиться! Так что, я думаю, запретят просто этот самый Миллениум, и всех делов...»

ДА ЗАРАВСТВУЕТ 55-Й ГОД!

...Фантазия у вас какая-то бледная. Апокалипсис... Армагеддон... Мессия... Да вы всего этого, прямо скажем, и не заметите. Или, думаете, Мессия будет перед вами на улицах с плакатами бегать и на свое правое дело рубли сшибать? Простите, но как-то не тот масштаб... А может, вы представляете себе картинку из второсортного фильма — Антихрист, выводящий на Землю легионы ада? Это при нынешней-то плотности бронетехники и ракетно-ядерного оружия на душу населения? Вы что, Антихриста за идиота считаете? Не-ет, все эти разборки вас не коснутся. Не в компьютерной игре пока еще живем...

Ситуация куда хуже. Всем геймерам, продвинутым компьютерным пользователям... да и вообще всем порядочным потребителям... грозят черные дни!



Вы только подумайте, как сытно мы жили последние два-три года! Что ни месяц — новый рейтинг «лучшие 20 игр тысячелетия». Или заявка на «игру века». Или вообще «Миллениум эдишн». А железо? Сколько «технологий XXI века» сыпалось на нас, как из рога изобилия! И не только в области компьютеров — везде-везде, от стиральных машин до зубных протезов! Какой был всплеск творческой мысли!

А что нам грозит буквально через несколько дней? Это же ужас. Совершенно все технологии в одночасье станут технологиями XXI века — и как мы станем выбирать? Игры вообще загнутся, ведь нельзя же в 2001 году составить «топ века», а истинный геймер только по топам и решает, что приобрести...

Собственно, одними примерами грядущего кризиса можно заполнить весь журнал. Вот, например, хотя бы известная киностудия «XX век Фокс». Что ей ТЕПЕРЬ делать? Представляете, во сколько обойдется смена привычного названия? А политики, которые обещали к XXI веку мир без границ, мир без атомного оружия, мир без коммуналки и мир на Ближнем Востоке? Сколько часов им осталось существовать?

Так что мировой кризис должен быть предотвращен. Мировыми державами уже согласован простейший путь для этого — немедленный

запрет десятичной системы счисления и переход на троичную. Как известно, в троичной системе только три цифры — 0, 1 и 2. К счастью, число «2001» очень хорошо сюда вписывается. Правда, оно тогда будет означать то же, что раньше «пятьдесят пять», но это неважно. Предположим, мы просто примем новое летоисчисление — скажем, от первого послевоенного заседания ООН. Даже символично.

Подобное летоисчисление обещает огромные выгоды. «Технологии века» и «рейтинги века» пойдут косяком, а коммерческий ажиотаж никогда не утихнет, ведь новый век (2100, 2200, 3000 и т. д.) отныне станет наступать каждые де-



вать старых лет! Мало того, у всех появится шанс еще один-два раза в жизни встретить целый Миллениум (а у россиян, как всегда, два-четыре раза).

Кроме того, на клавиатурах компьютеров можно будет упразднить семь лишних цифр, отведя



освобожденное место под горячие комбинации клавиш. Рывок в разгоне процессоров вообще неопишем (например, Pentium III 466 в новогоднюю ночь немедленно станет невообразимым ныне Twentium X 122021).

А насколько компактнее станут трехкнопочные сотовые телефоны!

Мы уже не говорим о таких полезных мелочах, как усиление солидности разных новых версий игр и программ (1.2... 2.1... 2.2... но потом сразу 10.1), а также огромный рост сроков выдержки коньяка.

И наконец, все население планеты сможет вплотную приблизиться по интеллектуальному уровню к цвету человечества, ведущим программистам (они, как известно, вообще умеют считать лишь до двух...).

...По слухам, принятию окончательного решения противятся лишь некоторые арабские страны, не желающие отказываться от старого летоисчисления. Но поскольку у них все равно на дворе пока еще XIV век Хиджры, арабский Миллениум нам грозит не скоро...

...Тут узрел я, как Етый Краевед ошалело мотает головой и что-то подсчитывает на пальцах, дальнейшего изложения моей сенсации отнюдь не слушая.

«В чем дело?» — спросил я строго.

«Вот скажи, — отвечал тот жалобно. — Это сколько ж у меня теперь пальцев на руках? Не могу в уме сосчитать... И потом еще скажи: был я нормальным Етым Краеведом. То есть от числа «е» (2,718128). Каким же я теперь-то стану? И еще...»

«Хватит!!!» — закричал я потусторонним криком, но он таки продолжал, подлец:

«...Скажи. Ранее в «Ящике» завсегда было три-четыре выступления. Это сколько же теперь получается?»

«А вот на это, — ухмыльнулся я подобием рта, — отвечу с удовольствием».

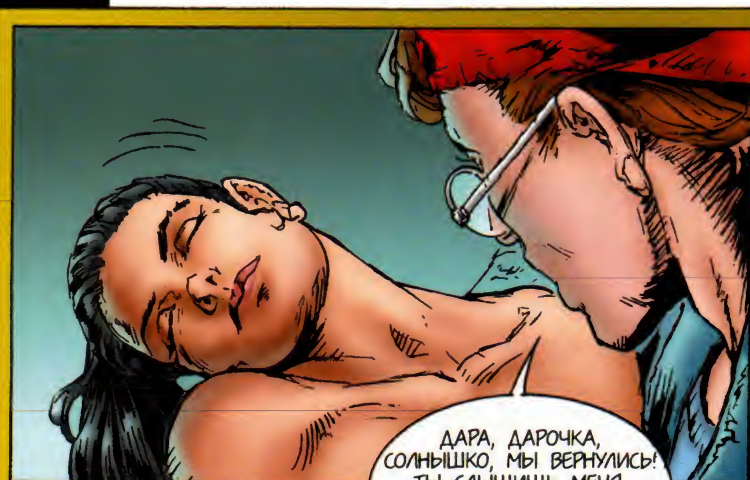
И ответил. И оглянулся Етый, и увидел: верно, никто больше не выступает. Потому что довыступались уже, хватит... Чуть-чуть до Миллениума дело не дошло... **ME**



...ГДЕ-ТО ВОЗЛЕ НАХАБИНО,
В ЗАБРОШЕННОМ ПАРОВОЗНОМ ДЕПО...



НЕ МОЖЕТ
БЫТЬ... ЭТОГО
ПРОСТО НЕ МОЖЕТ
БЫТЬ... НЕУЖЕЛИ
МЫ ВЕРНУЛИСЬ?
НЕУЖЕЛИ ВСЕ
ЗАКОНЧИЛОСЬ?

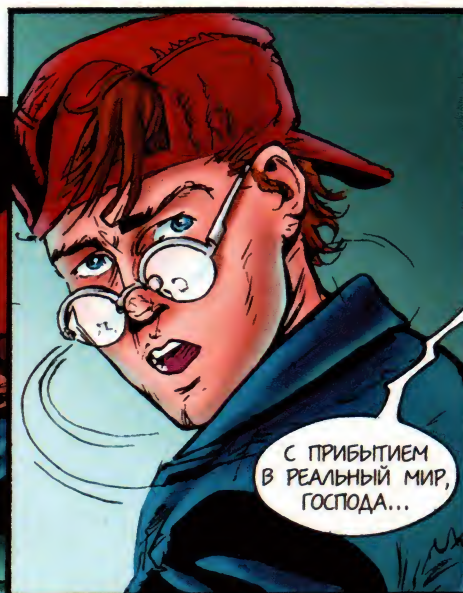


ДАРА, ДАРОЧКА,
СОЛНЫШКО, МЫ ВЕРНУЛИСЬ!
ТЫ СЛЫШИШЬ МЕНЯ,
МЫ ВЕРНУЛИСЬ ДОМОЙ,
В НАШ НАСТОЯЩИЙ,
РЕАЛЬНЫЙ МИР!
ОЧНИСЬ!

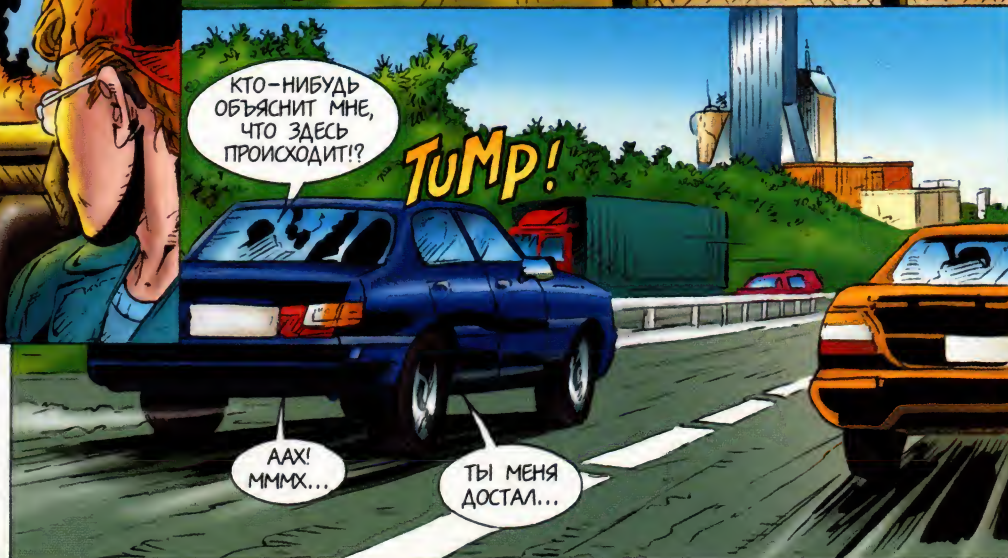


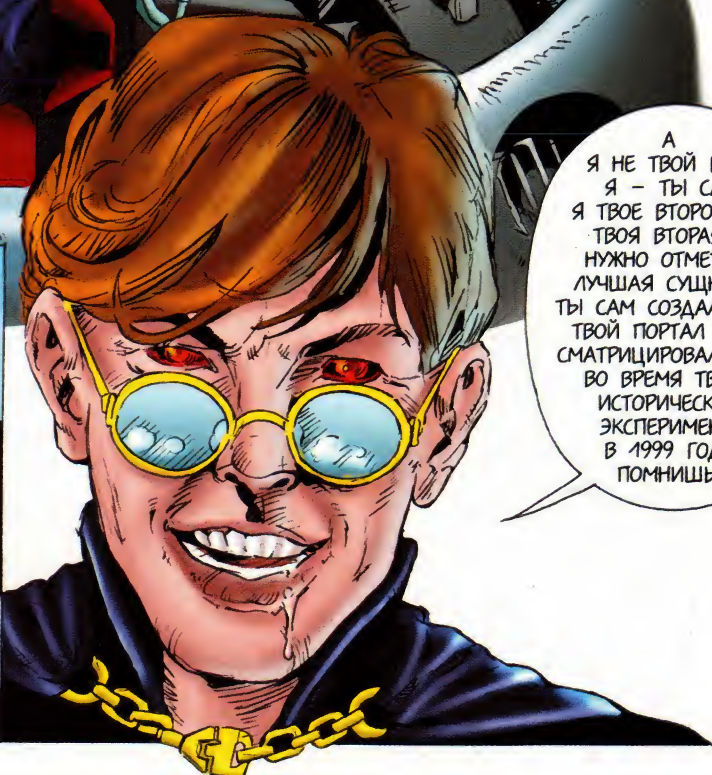
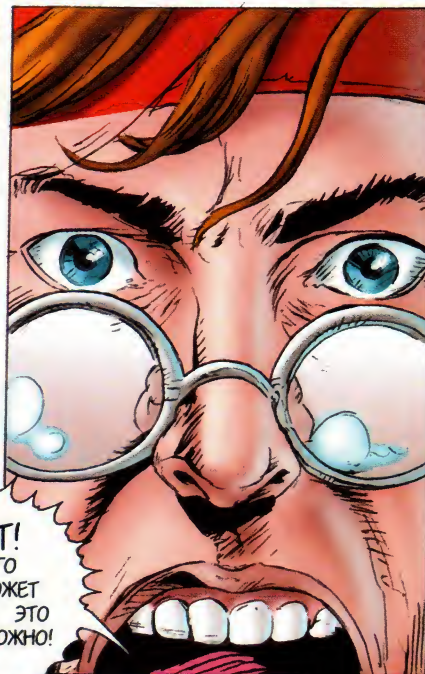
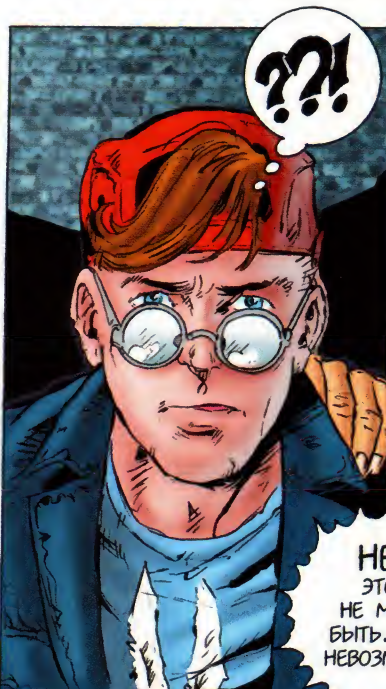
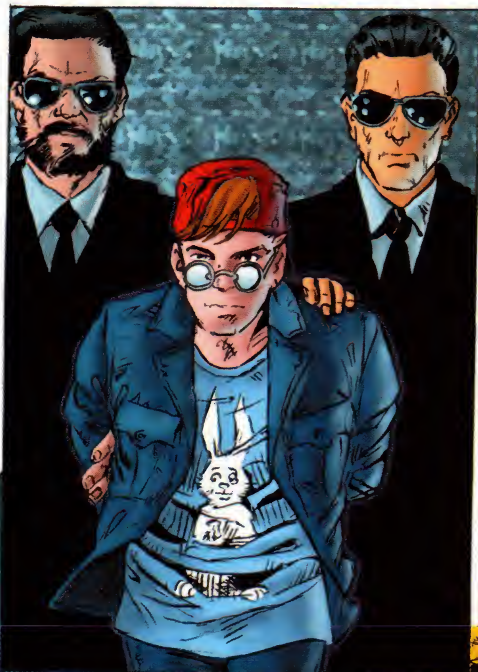
ДАРА, ЭТО НЕ
СМЕШНО, ПРИДИ
ЖЕ, НАКОНЕЦ,
В СЕБЯ!

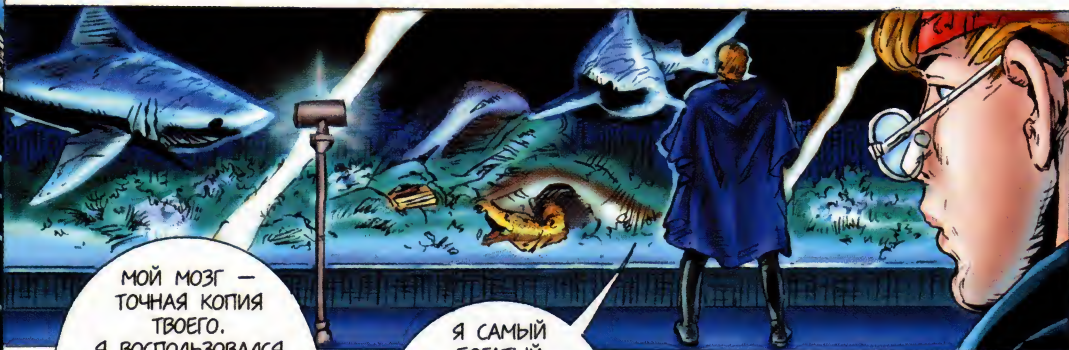
ТВОЙ
ОБМОРОК
СЛИШКОМ
ЗАТЯНУЛСЯ.











* СМ. "МЕГАГЕЙМ" №9 ЗА 1999 ГОД.



НЕМЕДЛЕННО
ОСВОБОДИ МНЕ РУКИ!
СЛЫШИШЬ, ТЫ!..
ГДЕ ДАРА, НЕГОДАЙ?
КУДА ТЫ ЕЕ ДЕЛ?!
ОНА ЖЕ РАНЕНА.
Я ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ
ЕЕ! НЕМЕДЛЕННО!



С НЕЙ ВСЕ
БУДЕТ В ПОРЯДКЕ,
БРАТИШКА. УЖ ОБ
ЭТОМ Я ПОЗАБОЧУСЬ!
ВПРОЧЕМ, Я ПОЗВОЛЮ
ТЕБЕ НАВЕСТИТЬ
ЕЕ.



МЕДИЦИНСКИЙ КОРПУС "СЛОТ -5"...
ДЕСЯТЬЮ МИНУТАМИ ПОЗЖЕ.

ОНА
ПОКА ЕЩЕ
НЕ ПРИХОДИЛА
В СОЗНАНИЕ.
ОПЕРАЦИЯ
ЗАКОНЧЕНА, МЫ
ПОМЕСТИЛИ ЕЕ
В КОНТЕЙНЕР
С БАКТОЙ.

ПРОШУ
ЗА МНОЙ.

У ВАС
ЕСТЬ БАКТА? ТА
САМАЯ, ИЗ ВСЕЛЕННОЙ
"ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН"?



Я ПЫТАЮСЬ
УСОВЕРШЕНСТВОВАТЬ
МОЕ ИЗОБРЕТЕНИЕ. ПОЛЕ
ПРИНИМАЮЩЕГО ПОРТАЛА
ПОКА НЕСТАБИЛЬНО, НО
НЕКОТОРЫЕ ОБРАЗЦЫ НАМ
УДАЛОСЬ ПЕРЕНЕСТИ
В РЕАЛЬНЫЙ МИР. ТЫ
УЖЕ ЗАВИДУЕШЬ МОЕМУ
ГЕНИЮ?... СЕЙЧАС
ПОЗАВИДУЕШЬ ЕЩЕ
БОЛЬШЕ.



ДАРОЧКА!



ПРЕКРАСНАЯ РАБОТА,
ПРОФЕССОР. ЧЕРЕЗ ДЕСЯТЬ
МИНУТ ДОСТАВЬТЕ ПАЦИЕНТКУ
В МОИ ЛИЧНЫЕ АПАРТАМЕНТЫ.
И ВКОЛИТЕ ЕЙ КАКОЙ-НИБУДЬ
ТРАНКВИЛИЗАТОР, ЧТОБЫ
БЫЛА ПОСПОКОЙНЕЕ.

СЛУШАЮСЬ...



ТЫ НА
ЧТО ЭТО
ПОСЯГАЕШЬ,
ЩЕНОК?!

АААА!



КАКАЯ ЖЕ
ТЫ СКОТИНА,
КУЛЕР! ЗАЧЕМ
ТЫ ТАК...
НУ ЗАЧЕМ?..

КАК ХОРОШО,
ЧТО ТЫ ВОВРЕМЯ
ОЧНУЛАСЬ. ЭТО
БЫЛ САМЫЙ
ЛУЧШИЙ УДАР,
КОТОРЫЙ МНЕ
ДОВЕЛОСЬ
ВИДЕТЬ!



ЭТО... ТЫ?...
А КАК ЖЕ
ТОТ... ОН
КТО?..



ОЙ!
НУ ЧЕГО
ПЯЛИШЬСЯ?
НИКОГДА
НЕ ВИДЕЛ?



ОРГАНИЗУЙ ЭТОМУ
ПАРАЗИТУ КЛЯП И СВЯЗИ
ПОКРЕПЧЕ. И СНИМИ С МЕНЯ
ЭТИ ПРОКЛЯТЫЕ НАРУЧНИКИ.
А Я ПОКА РАССКАЖУ ТЕБЕ,
В КАКОЕ Д... МЫ
ВЛИПЛИ НА ЭТОТ РАЗ.

ПРОДОЛЖЕНИЕ
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Я ПИШИМ ТЕБЕ СПАСИБО

Здравствуйте, уважаемые создатели журнала «МегаГейм».

Вы меня узнали? Это я, Коля. Вы не представляете, как я был рад, что вы решили поздравить меня в сентябре с моим Днем рождения, который, как вы наверное знаете, в марте. Также я был счастлив, получив поздравления с Днем милиции, а особенно с Днем независимости Ганы, так как считаю эту страну своей исторической родиной. Прочтя ваше послание в «Колонке редакции» журнала «МегаГейм» №9, я просто не мог оставить его без ответа, но так как своей редакторской колонки у меня нет, приходится писать сюда, в рубрику «Игры в моей жизни».

В последнее время моя жизнь сильно изменилась именно в связи с играми. Это все, преимущественно, благодаря вашему журналу. Просто до сентября я

вообще не играл ни в какие игры. Честно говоря, я сам компьютер-то видел один раз в жизни в передаче «Времечко». Мы с братом тогда еще поспорили, правда ли это, или научная фантастика, реализованная посредством фотомонтажа. Но когда вы обратились ко мне в своем издании, я просто не мог оставить без внимания это наиполезнейшее устройство.

Продав украденный на заводе станок для производства ракет «воздух-воздух», мы приобрели подержанный 286-й компьютер и теперь целыми днями проходим игры, о которых написано у вас в рубрике «Обойма». Правда, мешает одно обстоятельство: монитор у нас не работает. Но фантазией мы не обделены, так что, слыша звуки PC-

спикера, вполне можем представить себе, что при этом происходит. Особенно

нам понравилась игра, названия которой мы, к сожалению, не смогли прочитать, так как оно написано не на нашем языке... Там, наверное, про каких-то тех, которые против этих. Но игра — вообще угар. Хорошо, что тот дядька нашел вовремя ту штуку и успел таки освободить того, пока не настало это! Правда, я немного не понял, зачем тому понадобилось вколоть ту жидкость в эту емкость... Напишите, пожалуйста, еще про эту игру туда. В смысле в рубрику Mission Possible. А то мы бьемся уже три месяца, но никак не можем ее пройти.

Кстати, хочу написать, что вы правильно сделали, что не упомянули мою фамилию в своей «Колонке редакции». Я-то все равно сразу понял, что это вы для меня пишете. Потому что это именно у меня День рожде-

ния не в сентябре. Но недоброжелатели вполне могли бы взять и убить меня, потому что вы упомянули меня, а не их. А у меня очень много недоброжелателей. Мой начальник, Дима, например. Он очень нехороший человек. Зная, что у меня аллергия на кисломолочные продукты, он приходит к моему станку и начинает пить рядом ряженку в компании своих дружков Леша и Пети. А мне тоже очень хочется ряженки, но врачи запретили к ней прикасаться...

Ладно, большое спасибо еще раз за то, что не забываете меня.

До свидания, уважаемые создатели журнала

журнала
«МегаГейм».

MG



SAMSUNG DIGIT^{all}
everyone's invited™

teen
Компьютеры

**Теперь
в Ростове-на-Дону**



FORMOZA®
www.formoza.ru

**Компьютеры Teen
с мониторами Samsung SyncMaster 700 IFT**

344018, г. Ростов-на-Дону, пр. Буденновский, 80
Салон «Компьютерный мир»
тел./факс (8632) 903-111 (многоканальный)

SAMSUNG

ELECTRONICS

Корсары

проклятье дальних морей



Приходилось ли тебе слышать, как скрипят доски под каблуками твоих сапог? Как воет ветер в снастях? Как чайки зовут в плавание? Видел ли ты, как трепещет под свежим ветром Веселый Роджер?



© "1С", "Акелла", 2000

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ В НОЯБРЕ 2000

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М. Бирюзова, влад. 17
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолибелль»
Ореховый бульвар, д. 15, «Галерея Водорлей»
ул. Тверская, д. 8, стр. 1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект, 16
Марксистская, 3, маг. «Планета»
ул. Старокачаловская, 16,
ТД «Перекресток в Северном Бутово»
ул. 8-го Марта, 10
ул. Авиамоторная, 57
Осенний б-р, 7, корп. 2
Б. Строчинский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул. Смольная, 24а
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башинковская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высо-
ких энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв. 41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
ул. Тверская застава, 3
ул. Руссковокая, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, Б23
ул. Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»

Университет, 2-й этаж
Зубовский б-р, 17, стр. 1
Савеловский ВКЦ, Б13
ул. Земляной Вал, 2/50
м. Марьино, Торговый комплекс, пав. 19
ул. Пятницкая, 59/19, стр. 5
ул. Новослободская, 16
Воронцово поле, 3, стр. 2-4
Зубовский б-р, 17, стр. 1
Савеловский ВКЦ, Б27
ул. Земляной вал, 2/50
пр-т 60-летия Октября, 20
Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Архангельск
ул. Тимме, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatic»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. Интернационала, 2, 59
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академик»

Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Домодедово
ул. Рабочая, 59А
Иваново
пр. Ленина, 5
Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф. 212, «Софт»
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Россия» мкр. 2, д. 23
Невинномыск

ул. Гагарина, 55
Нижегород
ул. Менделеева, 17П
Н. Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все
для бухгалтера»
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон
«Гладиатор»
ул. Б. Покровская, 66
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НП»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
ул. Ленинская, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»
ул. Луначарского, 58
ул. Большевикская, 75, оф. 200
ул. Большевикская, 101, маг. «Дера-Ком»
ул. Борнинина, 15
Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»
ул. Кр. Барона, 25
ул. Красного Валдемара, 73
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка
Гэндальфа»
Самара
ул. Минусина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция
«АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Те-
леком»;
Наревская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный
супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Славя, 5, маг. «MarCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MarCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MarCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MarCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 62, Техносервис «ИП»
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBKS»
Ahtu, 12
Тамбов

ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Халалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон
«BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wier»
Чита
ул. Амурская, 91
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Юбилейный
ул. Тихоокеанская, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Амурская, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Дикольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1